YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

İNCELEDİK | MIRROR'S EDGE CATALYST

Oyungezer

Temmuz 2016/07 • 12₺ (KDV Dahil) • Sayı: 105 • ISSN: 1307-8933

E3 DOSYASI

OYUNLAR, KONFERANSLAR, OLAYLAR!

BATTLEFIELD 1

OYNADIK!

OGZ CEPHEDEN BİLDİRİYOR!

KIBRIS FİYATI: 15 ₺ (KDV DAHİL)

setimedia



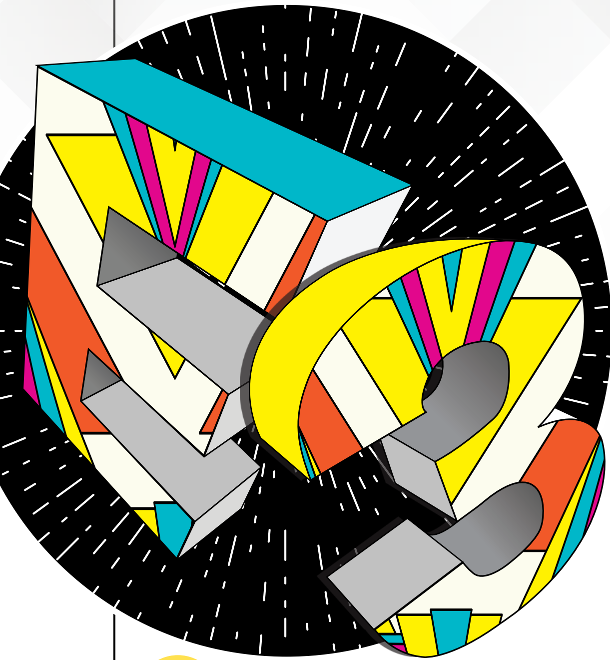





SYF. 104

İÇİNDEKİLER





30 DOSYA: E3 2016

Biz yine gaza geldik, 40 sayfa dosya yaptık!



72 MIRROR'S EDGE CATALYST

"Tabanvay" kavramını yeniden yorumlamak lazım.

SELAM OGZ!

PORTAL

E3

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PiKSEL





62

KAPAK

BATTLEFIELD 1

10 yıl sonraki oyuncuların "hangi oyun hangisinden önceydi ya?" diye kafasını karıştıracak yapımcılar, sizi de unutmadık.



THE WITCHER 3 BLOOD AND WINE 80



110 MEDDYA PREACHER



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

LÜTFEN KASKINIZI ÇIKARMAYIN!

Hayır çıkarmayın, çünkü o kask sizin sağlığınız için. Sanal gerçeklik kaskından ve akıl sağlığınızdan bahsediyorum.

Ülkemizde olup bitenlerden kendinizi korumayı başarabiliyor musunuz bilmiyorum (yapabiliyorsanız lütfen yöntemini bizimle de paylaşın) ama matbaamız bayram tatiline girmeden dergiyi bitirmek dışında hiçbir amacımızın olmadığı bir anda, her şeyin anlamını yitirmesine neden olan bir saldırı haberi daha aldık bu ay. İstanbul Atatürk Havalimanı'ndaki korkunç terör saldırısında yine onlarca insan öldü, hayatlar karardı. Geride kalanlar olarak düne göre biraz daha öfkeli, biraz daha kırgın, biraz daha umutsuz ve biraz daha sağlıksızız. Bu ruh hali ne yazık ki artık tenimize yapışmış durumda; çok tanıdık ve her patlamada, her saldırıda, her trajedide biraz daha üstümüze sinen bir duygu bu. Hiç istemesek de bu sağlıksız ruh haliyle yaşamayı öğreniyoruz, fark etmeden alışmaya başlıyoruz…

Derginin Temmuz içeriği, her E3 sonrası olduğu gibi son derece yoğun, heyecan verici ve kafa karıştırıcı gelişmelerle dolu. Gerçi Tuğbek'in E3 dönüşü getirdiği HTC Vive'ın etkisiyle bizim kafalar birkaç haftadır hepten karışık olduğundan da öyle geliyor olabilir. Gerçi gelecek ay uzun uzun bu karışıklığı paylaşacağız sizinle ama minik bir spoiler'dan zarar gelmez:

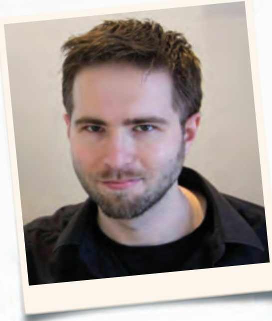
Ofisin oyun odasını baştan tasarladık. Koltuklar iyice duvarlara doğru itildi, orta sehpamız pabucuyla birlikte dama atıldı. Geriye kalan tek şey küçük bir halı ve o küçük halı artık hem Samanyolu Galaksisi'ne hem denizaltındaki batık gemilere, hem Aperture Science laboratuvarına hem de Kuzey Işıklarına götürüyor bizi. Sanal diyemem, tuhaf bir gerçeklik bu. Önümüzdeki ay en iyi oyunları, alternatifleri ve bıraktığı deneyimi bu sayfalarda anlatmaya çalışacağız.

O zamana dek, sağlıklı ve neşeli bir ay diliyoruz size. Temmuz'a hoş geldiniz.

forum, email, twitter, facebook, youtube

Selam! OGZ

ŞİMDİ OYUNGEZER DEĞİŞİYOR MU, DEĞİŞMİYOR MU?



Daha bir ay öncesine kadar "iyi oyunlar hep çıktı, önümüzdeki 1-2 yıl o kadar iyi değil" diyorduk ama artık "lan hangi birini oynayacaz?!" moduna girmiş bulunuyoruz. Sanırsınız ki her yıl E3 izleye izleye bağışıklık kazanmışızdır, artık o kadar da gaza gelmeyiz falan ama cık, yine elimiz kolumuz titremeye başladı. Hayırlısı…

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR: C. SERPİL ULUTÜRK

SELAM OGZ

Merhaba adaşım,
Diyarbakır'dan selamlar. Derginizin sürekli takipçisiyim, eski dergiden beri sizinleyim. Çoktandır yazmak istemiştim, baktım GYY ve YİM beraber soruları yanıtlıyor, yazayım dedim. Uzatmadan sorularıma geçiyorum:

1. Dergimizde değişiklikler yapmayı düşünüyor musunuz? Bir de dergiyi yenilerseniz anket yapsanız daha güzel olmaz mı? Okuyucuların ne düşündüğünü öğrenirsiniz?
2. Oyun incelemelerinde bazen yapılan başka yazarların notlarını keşke her AAA oyunda yapsanız. Diğer yazarların görüşlerini merak ediyorum.
3. Eski dergiler ile ilgili kampanya yapmayı düşünmez misiniz? 2 dergi fiyatına 3 dergi gibi. Eksikliklerimi tamamlarım böylece.
4. Forumda yazmıştım daha önce, The Evil Within oyununu yıl sonu değerlendirmesinde ele almadınız. Oyunu beğendiğinizi sanıyordum.
5. Bilen Adam'ın Haziran sayısındaki yazısına katılıyorum. Umarım bizler de kaliteli oyunlar yapıp dünyada sesimizi duyururuz.
6. Merak etmişimdir; oyunların dergideki sayfa sıralamasını neye göre yapıyorsunuz?

Neyse galiba çok uzattım. Geç gönderiyorum ama yayınlarsanız çok sevinirim. Nice yıllara hep beraber (biterken çalıyordu; Matrix Reloaded - Chateau).
-Ömer Bat

Sana da merhaba adaş, Diyarbakır'a da bizden selam. Ama sadece gördüklerine değil, herkese selam. Belediyeye gidip selamımızı anons ettirmeni rica ederiz.

1. Bundan 2-3 yıl önce yaptığımız köklü değişiklik gibi bir şey düşünmüyoruz yakın zamanda doğrusu. Ama biraz dikkat edersen her ay irili ufaklı bir şeyler değişiyor, hatta senin dediğine benzer bir şekilde birkaç ay önce OGZ Online'da okurlara "Oyungezer dergisi hakkındaki görüşlerinizi rica ediyoruz" demiş, bolca yorum almıştık. Hepsini yapamadık/yapamıyoruz tabii ki ama hepsini de değerlendirdiğimizi söyleyebilirim. Mesela orada verilen öneriler doğrultusunda yaptığımız şeylere birkaç örnek vereyim:

Portal'da sayfa altlarındaki kısa haberlerin yeterli gelmediğiyle ilgili bir yorum gelmişti. Herkesin internetten oyun haberleri takip etmediğini, birçok kişinin dergiyi alınca "bu



> BU YIL OLMADI DA THE EVIL WITHIN 2'Yİ SONRAKİ E3'E KESİN BEKLİYORUZ

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki…

oyungezer.com.tr | facebook.com/oyungezer | twitter.com/oyungezer | youtube.com/oyungezer | steamcommunity.com/groups/oyungezer

ay ne oldu?" sorusuna yanıt bulmak isteyeceğini düşünerek Portal'a iki sayfalık mini haberler kısmı açtık.

- Data'da ürün incelemelerinin olmaması çok eleştiriliyordu. Eski, ürün incelemeleriyle dolu Organize Sanayi formatını geri getirmek mantıklı gelmedi ama inceleme bölümü ekledik Data'ya. Oyuncuların ilgisini çekebilecek, enteresan ürünler çıktıkça yer vermeye gayret ediyoruz.
- Sistem önerileri çok talep ediliyordu mesela. Geçtiğimiz ay Erim o işe de el attı sağ olsun.
- Pixel'in tasarımı karışık bulunuyordu, bayağı temiz, güzel bir hale büründürdü Gizem oraları.
- Dinozorlar Savaşı çok özlenen bir bölümdü. Tuğbek ve Sinan abilerin pek orayı diriltme mecali yoktu ama az buçuk benzer kafada bir Vs. bölümüne başladık. Güzel kavgalar dönüyor ^_^
- "Yazarlar güncel olmayan ama çok sevdikleri oyun dışı yapımlardan da bahsetse ya" dendi, müthiş mantıklı geldi, Pixel Medya'yı açtık. Favori bölümlerimden şahsen.
- Sarp sevilmiyordu, onu postaladık :P

Bunlar gibi parça parça değişmeye devam ediyoruz bakalım. Umuyorum olumlu yönde olur bu değişimler.

2. Arada bir öyle bir şey yapmak tatlı oluyor ama sürekli olsa fazla dağınıklık olur diye bir öngörüm var. %100 mükemmel olmayan şöyle bir sistem var orada da işleyen; oyunun incelemesini biri yazdıysa genişleme paketlerini mümkünse başkası yazıyor, böylece farklı farklı yazarların oyun hakkındaki yorumlarını almış oluyoruz. Ne bileyim, The Witcher 3'ü Eser, Hearts of Stone'u Sarp, Blood and Wine'ı da İhsan yazdı örneğin.

3. Yani… Geçerli bir bahane olarak görür müsün bilemiyorum ama… Üşeniyoruz ^_^ Maddi olarak bize dokunacak bir şey değil o elbette ama onun takibini yapmak da belli bir zaman alır neticede. İnan iş yoğunluğumuz göründüğünden daha fazla.

Ateş ve Cengizhan duymasın valla bu dediğini Ömer. Biz üşeniyor olabiliriz ama onlar üşenmiyor, bayram seyran geldikçe kampanya yapıyorlar. Denk gelmemiş olabilirsiniz ama süre sınırlı paketler yapıp koyuyorlar dükkâna. Söyleyeyim daha sık yapsınlar. -Serp.

4. Uuu eskilere gittin. 2014 oyunuydu The Evil Within, herhalde 2015'in Ocak ayındaki Yılın Oyunları dosyasından bahsediyorsun. O sıralarda tam ne düşündüğümüzü hatırlamıyorum doğrusunu istersen ama hem az sayfalık bir dosyaydı nispeten, hem de korku oyunu olarak Alien Isolation ağır basıyordu. The Evil Within'i bayağı sevmiştik yoksa. Klasik olamadı belki ama eski kafa korku oyunu mantalitesini gayet iyi modernize etmişti.

5. Umuyorum dediğin gibi olur. Oryantalizm maalesef film olsun, dizi olsun, oyun olsun, ABD odaklı popüler kültür öğelerinde çok karşılaştığımız bir durum. Bu tek boyutlu bir sorun değil, kendimizin "ikincil karakter" olarak temsil edilmediği, dünyada belli bir popülarite yakalayabilen eserler ortaya koymak elbette sorunu çözmez ama olumlu bir adım olacaktır, ona da şüphe yok.

6. Belli bir mantık yok doğrusunu istersen, "bu ay şu var" diyoruz yazıyoruz, sonra "bu ay şu da var" diyoruz, onun arkasına yazıyoruz gibi gibi.

Ömerciğim yavrum, kay kenara bakayım, okuru yanıltıcı bilgi verme. Tesadüfi bir dizilim değil o. Mesela çok uzun incelemeleri arka arkaya getirmemeye çalışıyoruz Ömer (diğer Ömer). Aynı yazarın elinden çıkma incelemeleri de birbirinden ayırıyoruz ki tarz yorgunluğu yaşamasın okuyan. Karanlık oyunlarla hafif ve neşeli olanları da dengelemeye çalışıyoruz ki hem görsel açıdan hem de içerik olarak çeşitlilik hissi alabilelim. Bunlar da böyle bizim mini çakallıklarımız işte, hepsini itiraf ettirdiniz, mutlu musunuz Ömerler? -S.

Güzel ve terletici soruların için çok teşekkürler. Yine buyur gel.



Müzikli E3 Videoları



DEATH STRANDING
[Low Roar - I'll Keep Coming]
Hideo Kojima'nın hem fragman yapmadaki hem de fragmanlarına müzik seçmedeki kabiliyetini hadi bir kez daha övelim:
tinyurl.com/ogz-105-ds-fragman



RESIDENT EVIL VII
[Revrange - Go Tell Aunt Rhody]
Resi çok değişik çıktı karşımıza ve bu değişimin duyurusunu insanı gerim gerim geren mükemmel bir müzikle yapması elbette ki şarttı:
tinyurl.com/ogz-105-forza-fragman



FORZA HORIZON 3
[Ursine Vulpine ft Annaca - Wicked Game]
Dünyanın en hızlı oyun türüne böylesine slow bir parça bu kadar yakıştırılabiliyorsa ben bu adamlara saygı duyarım.
tinyurl.com/ogz-105-forza-fragman

BURUN SIKMACA!

Selam abi! Yine ben, nasılsın? Sana yine türlü çeşit sorularım var :))) (Girişimi yine kısa kestim çünkü yazacak bir şey bulamadım :)))

1. Geralt'la Deathstroke kapışsa kim alır (Deathstroke sadece kılıç ve bombalarını kullanacak).
2. Buğra sayesinde animeyle ilgili bir sürü şey duyuyorum. Biraz açıklar mısın?
3. Blood and Wine hakkında düşüncelerin ne?
4. Bilgisayara amaçsız oyunlar önerebilir misin?
Ve geldik 500 milyonluk soruya (aslında birazcık DC seviyorsan bunu bulabilirsin):
5. "Kendini insan olduğuna inandırmış bir Tanrı" kim olabilir?

Mailimi okuduğun ve belki şu an cevaplıyor olduğun için teşekkürler. Geçen ay yazdığının aksine Buğra'nın burnunu ben sıktım :))) Her neyse, her zamanki gibi iyi sayılar yapmaya devam edin ve hoşçakalın :)))))
-Kaan Saraç

Haydaaa yine mi sen!! ^_^ Şaka şaka, her zaman bekleriz, buyur geç otur şöyle.

1. Niye kapıştırıyoruz ya onları, kardeş kardeş yaşasınlar, kötülükle birlikte mücadele etsinler işte, olmaz mı? Ama dur bir saniye, Deathstroke kötü kategorisindeydi, değil mi? Hmmm… Bilemedim ama Geralt'ın o kadar Sign'ları



Sitemizde şöyle bir başlık açmıştık, belki bir göz atmak istersiniz: tinyurl.com/ogz-105-gorusler

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



❝ BANNERLORD'UN SADECE BURALARDA DEĞİL, DÜNYA ÇAPINDA BU KADAR BEKLENİYOR OLMASI MUTLULUK VERİCİ ❞

iksirleri falan derken Deathstroke'un işi zor gibi.

2. Nasıl muğlak bir sorudur bu :)) Anime dediğimiz Japon çizgi filmi oluyor, eğer sorduğun buysa. Batı'daki çizgi filmlerin çoğunluğunun aksine esas hedef kitlesinin çocuklar olması gibi bir durum yok. Herhangi bir yaş ya da cinsiyet olabiliyor esas hedef kitle. Aksiyon olsun, korku olsun, komedi olsun, romantizm olsun, her türde kalite bakımından aşmış bir sürü seri bulabilmek mümkün bu kültür içinde. Merak edenlere ilk önerdiğim anime genellikle Fullmetal Alchemist olur, herkese hitap eden aşmış, müthiş sürükleyici bir seridir kendisi.



3. Harika olmuş. Hem o çok sevdiğimiz The Witcher III'ün hissini sonuna kadar yaşatıyor hem de bambaşka bir şey olmayı başarıyor. CD Projekt RED resmen koskoca oyun yapmış da yanlışlıkla DLC diye satışa koymuş. İleriki sayfalarda incelemesi de olacak, İhsan da bol bol övmüş zaten.

4. Muğlak sorular sormakta üstüne yok Kaan ^_^ Bir sürü küçük küçük amacının olduğu ama genel amacının olmadığı Stardew Valley süperdir mesela. Bir de eskilerden Crimsonland geldi aklıma, beynini kapatarak bir şeyler oynamak istersen bire birdir.

5. Çok kolay soru, tabii ki Alfred! Efendim? Değil mi? Hmm, Superman gibi duruyor o zaman. O olsa gerek.

Sen de sağol mektubun için, yine bekleriz, bu tip tuhaf sorulara devam! ^_^

ÖNERİ ALABİLİR MİYİM?

Merhaba Ömer abi, derginizi çok yakından takip ediyorum. Bu ay aslında derginizi almayacaktım ama Uncharted 4'e dayanamıyorum.

Ama benim sana olan sorularım biraz farklı. Yani ben kitap okumayı seven biriyim, bu yüzden de her yerden kitap araştırıyorum. Sizin derginizin kitap kısmı da çok işe yarıyor haliyle. Rica etsem çok heyecan verici (Uncharted 4'e benzeyen olabilir) kitaplar ve çizgi romanlar önerir misin?

Eğer yazımı cevaplarsan benim için müthiş bir doğum günü hediyesi olur (yarın doğum günüm). Tüm OGZ ailesine selamlar. Kolay gelsin.
-Dilek Karagöl

Hem dergimizi çok yakından takip ediyorsun, hem de Uncharted 4 olmasa almayacaktın ha!? Yemedik Dilek, yemedik ^_^

Kitap bölümümüz hep güzel yorumlar alıyor gerçekten, orayı götüren Hazal'a, İhsan'a, Noyan'a buradan selam olsun *(Ellehim tam bir TRT Yurttan Sesler spikerisin Ömer ya -S.).* **Okuduğum Uncharted'ımsı bir kitap gelmedi aklıma doğrusunu istersen ama küçük bir araştırma yaptım internette, o tarzda Clive Cussler'ın kitaplarını çok övüyorlar (Atlantis Bulundu, İnka Altını, Mavi Vurgun gibi). Onun dışında Türkçeye çevrilmiş kitabı çok fazla olmasa da Matthew Reilly'nin adı çok geçiyor. Osmanlı İmparatorluğu'nda geçen Turnuva kitabı çevrilmiş mesela, bayağı da iyi yorumlar almış, ona göz atabilirsin.**

Sevgiler bizden, bayağı bir geçmiş doğum günün kutlu olsun, iyi okumalar.

FİYAT

Selam OGZ!
Derginin fiyatı yanılmıyorsam 7.90 TL'ydi ama yine yanılmıyorsam son birkaç aydır 12 TL'ye çıkmış. İyisiniz, dolu dolu yazılar yazıyorsunuz, incelemeler, öneriler harika da 12 TL çok fazla değil mi? Bu konuda bilgi almak istedim sadece, cevap verirseniz çok mutlu olurum.

Teşekkürler ve bol goyunlu yazlar!
-Ongun Umut Yelbaşı

Sana da selamlar Ongun. Evet doğru, öyle bir fiyat yükseltmesine gittik maalesef. Sebebi basit aslında, büyük bir yayın grubuna dâhil olmayan, bağımsız bir dergiyiz ve biraz da bununla alakalı olarak büyük reklamverenlerin odağında değiliz. Hal böyle olunca yıl olmuş 2016 ama hâlâ satışlarla bel doğrultmaya çalışıyoruz. 12 TL büyük bir para değil aslında ama böyle ani bir zammın göze batması da normal elbette.

Ani zammın yaratacağı şok dalgasını yumuşatmak için aylar boyu dergi ve site üzerinden meramımızı anlattık aslında Ongun. Bu parayı fazla bulan ya da veremeyecek olan okurlarımız için eski fiyatın da altına düşen yeni seçenekler ürettik (dijital dergi ve abonelik gibi), yani halen 7,90'a Oyungezer'i edinme şansınız var. Bizim online Dükkân'a bir uğramanı öneririm. -S.

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...











YAPTIĞIM BIR RESIM

Merhabalar. Size BioShock oynarken benden az küfür yememiş bu arkadaşın çizdiğim bir resmini atıyorum. Selam OGZ! sayfalarında yayınlanan resimleri görünce şansımı denemekten zarar gelmez diye düşündüm, umarım beğenirsiniz :)

NOT: Bu sene E3'te bir porno şirketi de stant açmış bildiğim kadarıyla. Oyun sektörünün başka sektörleri nasıl etkilediği ile ilgili güzel bir yazı konusunun başlangıcı olur diye düşünmüştüm, bu mail vesilesiyle sizinle de paylaşmak istedim. -Ozan Aydın

Ellerine sağlık Ozan, yapıştırıveriyorum kenara.

Resmin hoşluğu bir yana, Selam OGZ! yazarken ünlemi ihmal etmeyişini de takdir ettim Ozan. -S.

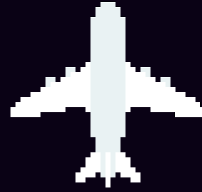
"Oyunların Diğer Sektörlere Etkisi" güzel bir dosya konusu olabilir aslında. Biz bir düşünelim bunu. Ama pornografiye yer verebileceğimizi pek sanmıyorum.



KAFAMDA DELİ SORULAR

Selam Ömer abi ve tüm Oyungezer takipçileri! Yaklaşık 3-4 seneden beri sizi takip eden, oyunları merak eden küçük bir arkadaşınızım ben de :) Her neyse, konuya gelelim, kafamda deli sorular var (çok deli değil) onları bir sorayım istedim.

1. Abi bildiğin üzere Taleworlds geçen ay Bannerlord ile ilgili kuşatma videosu yayınladı. Benim acayip hoşuma gitti. Bir de senin fikirlerini kısaca okumak isterim.



HEPİMİZİN BAŞI SAĞOLSUN...

*Bu ay Facebook'ta, Twitter'da anket yapmak içimizden gelmedi. Ağustos'ta görüşelim.

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

The Witcher III Vs. Gt730

Selam arkadaşlar! Sadece mutluluğumu iletmek için yazıyorum :D

Çıktığından beri The Witcher III oynamak istiyordum ancak kartım sistem gereksiniminin altındaydı, bugün bir kumar oynayıp denedim, en düşük grafik ayarları ve çözünürlükte kasmadan çalışıyor :D Görüşürüz :D -Wade Winston Wilson

Bence şöyle 2006'daymışız gibi koşulla kendini, sonra "amanın nasıl grafik yapmışlar?!" diye sevinirsin ^_^ Yok ama cidden süper olmuş hakikaten. Oyun efsane, düşük grafikler falan gözüne batmaz insanın böyle oyunlarda.



2. Ben tarihe çok meraklıyım. Acaba bana tarihle ilgili oyunlar önerir misin? (Skyrim ve M&B değil)

3. Seni de Youtube'de görmek isterim. Biliyorum arada sırada videolara çıkıyorsun fakat senin de Enis abi gibi seri çekmen bence gayet güzel olur. Örnek verecek olursam Total War: Warhammer çekersen ben ve benle birlikte birkaç kişi (birkaç lafın gelişi) senin videolarını zevkle izler.

Bu ay yazımı dergide görmek istiyorum. Yoksa kendimi öldürürüm :) Sevgilerim ve saygılarımla *-Yusuf Sencer Daldaban*

Hoş geldin Sencer, ölçelim bakalım soruların delilik katsayılarını.

1. Etkileyici bir videoydu gerçekten. Bu tip kuşatmalara bire bir dâhil olabildiğimiz kaç oyun var ki zaten? E3 dosyasında kadim M&B'ci Enis biraz daha geniş bahsetti oyundan, oralara da bir göz gezdir istersen. Şahsen sandbox oyunları çok oynayamayan biri olarak biraz uzaktan hayran kalmakla yetineceğim gibi duruyor Bannerlord'a ama belli de olmaz, muhtemelen çıktığında bütün ofis topyekûn girişecektir, belki ben de gaza gelirim o an.

2. Tarihle ilgili deyince direkt strateji oyunları geliyor aklıma. Paradox'un Europa Universalis'i veya Hearts of Iron'ı, Creative Assembly'nin Warhammer dışındaki Total War'ları gibi... Tarihe meraklıysan zombiye bağlayana kadar oynayacaksındır, garanti ediyorum. M&B'ye biraz olsun yakın kafadaki, yakın gelecekte çıkacak olan Kingdom Come: Deliverance'a da göz atmayı ihmal etme.

3. Sağolasın, mutlu ettin hakikaten ^_^ Yani çok da video insanı olduğumu düşünmüyorum, sunum yeteneği, konuşma yeteneği birazcık kıt olan bir adem evladıyım ama çok da seviyorum öte yandan video çekmeyi. Yanımda biri olsa daha güzel olur ama mesela. Ne dersin Serpil, beraber yapalım mı bir şeyler? ^_^ *(Oha ciddi misin? Kamera beni hiç sevmez ama olsun be Ömerim, yapalım, senin yakışıklılığından kurtarırız. Civ 6 çıkınca direkt maç yapıp koyalım hatta? -S.)*

1TL'ye Reklâm!

Hadi yine iyisiniz, tam sayfa Justin Bieber görseliyle karşılaşmaktan kurtuldunuz bu ay da ^_^ İlla oyun olmak zorunda da değil bu arada, tanıtımını yapmak istediğiniz herhangi bir şeye A4 boyutlarında bir görsel hazırlayın, gönderin, uygun ise yapıştıralım. Paragözüzdür ama unutmayız, 1 TL'nizi alırız!

Normal zihinle hayat mı geçermiş zaten, delirmek iyidir, yakın zamanda aklının geri kalanını da peynir ekmekle yemen dileğiyle. Hoş yazının dergide yayınlanıp yayınlanmamasını hayat memat meselesi haline getirmiş olmandan anladığım kadarıyla pek de bir şey kalmamış gibi. Ekmekle dibini sıyırırsın artık. Sevgi & saygı bizden efendim.

Sıcaktan Final Fantasy jölesine dönüşmediysek önümüzdeki ay yine buralarda olacağız. Olumlu-olumsuz her türden mektuplarınızı ve de tabii ki "esmiyor" sızlanmalarınızı bekleriz.



Civ,Total War gibi seriler çok detaylı geliyorsa siz bir de Hearts of Iron'ı deneyin.



Gelecek Ayın Misafiri

Yeni oyun görünce kriptonit görmüş Superman'e bağlayan, kadim Piksel insanı Emre Sümer buralarda olacak Ağustos sayısında. "Nerede o eski oyunlar?" geyikleri çevirebileceğiniz daha iyi bir adam tanımıyorum ben.



Hayalet Gemi

Tarık Kaplan
tarik@oyungezer.com.tr

Hayat Tasarrufu

Aslında yapmak zorunda olmadığım şeylerle gerçekten yapmak istediklerim arasındaki en büyük fark, hangisine daha fazla zaman ayırdığım sanırım. Bunu fark edip terazinin istemediğin tarafa ne kadar ağır bastığını görünce ister istemez kendinden şüphe etmeye başlıyorsun. İrade gücünden, vaktini harcadığın şeylerin sana ne kazandırdığından, ne yapman gerekip ne yapıyor olduğundan emin olamamak nahoş bir his. Ama bu da insanı geliştiriyor, sorumluluk duygusunun artmasına yardımcı oluyor. Sanırım. Belki de kendimi böyle avutuyorum.



“VAKİT GEÇİYOR. SEN, GEÇİP GİDİYORSUN.”

Tıpkı 90'lı yılların filmleri gibi aslında; hayatını sıradan ve monoton bir para kazanma çabası içerisinde geçiriyorsan başın belada demek oluyor. Şehir hayatının üzerine sürdüğü tonla duygunun altında eziliyorsun. Her sabah insan dolu otobüslerde başkalarının uykusuzluk, tatminsizlik, mutsuzluk gibi negatif duygularını emiyor, değişiklik şansının birkaç ufak aksesuarla sınırlı olduğu masa ya da sıralarda rutin bir öğrenme/üretme sürecini deliksiz bir konsantrasyonla yapıyorsun. Belki otobüs şoförünün dikkatsiz sürüşü başlatıyor yokuş aşağı duygusal inişini, belki trafikteki ağır ilerleyen araç; sonuçta bir şeylere karşı sürekli doluyorsun. Hayatı güzel kılan arkadaşlar, eşler, dostlar bazen o kadar çabuk kayboluyor ki yanından, geçmişini sorgularken buluyorsun kendini. Arkadaşlıklar kısa, dedikodular kısa, haberler kısa, konuşmalar anlık oluyor. Durup aslında ne yapmak istediğini düşünecek vakti bile bulamadığını fark ediyorsun.

Sonra geriye dönüp başa sarıyorsun. Görüyorsun ki vaktin bir şekilde harcanıyor. Bir yerlere, bir şeylere, birilerine karşı sürekli nefretle doluyor, başka bir yere doldukları kusuyorsun. Kimisi o serzenişinden sıkılıp seni görmezden geliyor, kimisi şikayetlerinde kendini görüp duygularına birkaç kelimeyle ortak oluyor. Bir şeylere karşı stresle doldukça, yapmak zorunda olduklarınla yapmak istediklerin arasındaki uçurumun genişliğini göremez oluyorsun. Attığın ilk adımda aşağıya yuvarlanacağını hissediyorsun sonra. Yapmak istediklerin senden uzaklaşırken araya giren vakit de uçurumu daha çok açıyor. Daha çok kızıyorsun. Daha çok oyalıyorsun kendini. Vakit geçiyor. Sen, geçip gidiyorsun.

Ve her şeyin en iyisini hak etmediğini fark ediyorsun aniden. Yorgunluktan ölüp biterken bile bir şekilde bir tatminsizlik hissi almanın tek suçlusunun kendin olduğunu fark etmiyorsun ama. Telefon çalıyor, sıkıntıyla açıyor ve konuşuyorsun. Sevdiğin bir insana dert yanıyorsun, rahatlıyorsun, tekrar soluk alabildiğini hissediyorsun. Bir kez daha her şeyin içinde boğulmaya gitmeden önce yüzünde yorgun bir tebessümle oturuyorsun koltuğuna. Yapmak zorunda oldukların yavaşça üzerine dökülürken, “boşversene” diyor ve bir oyun açıyorsun.

Belki yapmak istediklerini öldürüyor oynadığın vakit ama tatminsizliğin doyum noktasına ulaştığı vakitlerde, her şeyin en iyisini olmasa da, en azından bu kadarcık bir molayı hak ediyorsun.





Meh!

Ali Sezgin

ali@oyungezer.com.tr

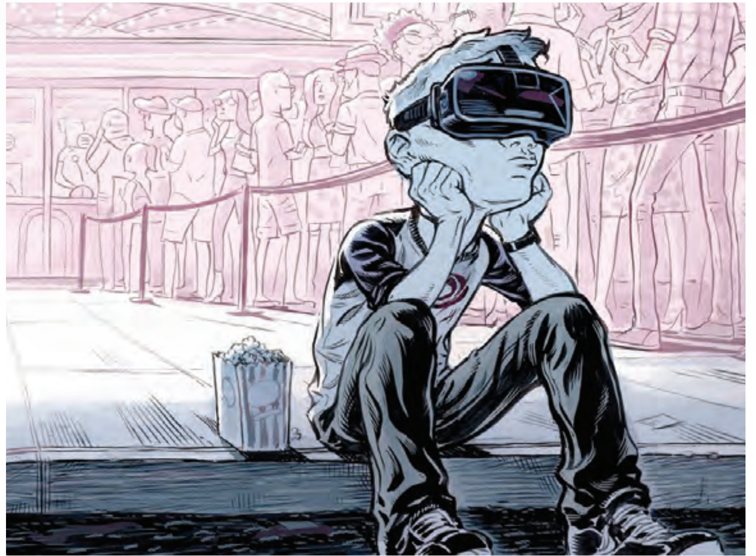
Bir Oyunla Nasıl Yüzlerce Lira Kazandım (Ve Evden Çıkamadım)

Bir oyun dergisi editörü olarak, oyunların hayatımdaki yeri hakkında az çok fikir sahibisinizdir. Oyunlar sayesinde para kazanıyorum sonuçta. Dergi harici kariyerimi belirlerken de bu interaktif deneyimlerin bana muazzam faydaları oldu. Bazen çok keyif aldım, bazen nefret ettim. Hatta oynayacağım için üzüldüğüm yapımlar bile oldu. Bunların ötesinde, sadece oyun oynayarak ciddi bir miktarda tasarruf ettiğimi söylersem bana inanır mıydınız?

Oyunlar pahalı, bunu kabul ediyorum. Oynanış süresi ne kadar uzun olursa olsun (ki son dönemde bitirme süresi 10 saati geçerlerse şükrediyoruz) o fiyatın hakkını verdiği hissini yaşatamıyor ne yazık ki. Artık bu yüzden işlere biraz da farklı bir açıdan bakıyorum. Oyun alırken oldukça hassas ve biraz da anlamsız bir dengeyi gözetmem gerekiyor. Hiçbir yapımı indirime girmeden almadığım gibi, "nasıl olsa ucuza aldım, oynamasam da olur" dedirtecek kritik eşiğin altına inen oyunları da almıyorum. Yani bir oyunu kütüphaneme eklediğim zaman, oyunu oynamadığımda suçluluk duyacak kadar para harcamış olmamalıyım. Benim için bu rakam 30 TL mesela.

Şimdilik hiç kâr etmediğimizin farkındayım. Hatta en azından 30 lira zarardayız. Bilgisayar oyunları sadece maddi değil, zamansal yükü olan da uğraşlardır ki biz de işte tam olarak burada kâr edeceğiz. Bir Dota veya LoL oynarken, yerine yapmadığınız işleri düşünün; sosyalleşmek, dışarı çıkmak veya en kötü ihtimalle bolca alışveriş yapmak. Bu aktivitelerin tamamında da bolca para harcıyoruz. Belki teker teker bakıldığında öyle büyük rakamlar yok

> SOSYALLİK / OYUN / PARA DENKLEMİ



ortada ama 1-2 haftaya yayıldığında harcanan paralar oldukça ciddi hale geliyor. Tahmin ettiğiniz üzere bunun yerine yapılabilecek en iyi seçenek oyun oynamak. Oyun oynarken para harcamıyor, alışveriş yapmıyor veya sevgilinizle gereksiz şeyler almıyor oluyorsunuz. Bu durumda o 30 liralık harcama sizi 50-60 saat kendine bağlayıp, sokağa çıkarmayarak bedelini katlayarak karşılamış oluyor.

Bir maddi yatırım olarak oyun oynamak kulağa garip gelse de aslında ciddi getirileri olan bir uğraş. O sıkılmalara bağlı "hadi dışarı çıkalım"ları, "şurada bir şeyler içelim"leri, "haydi lunaparka bir gidelim"leri hepiniz yaşamışsınızdır. Oyunlar bir noktaya kadar bunun önüne geçseler de bu sefer de sıkıntıya bağlı o oyun içi satış belası hayatımıza girmeye başladı. O tasarruf ettiğiniz paraları, anlamsız şapkalara ve kutulara harcama riski de her zaman mevcut. Bir kutu açmak için harcanın 5 liracık, tasarruf ettiğiniz yüzlerce liraya kıyasla önemli olmasa da zamanla bu bir alışkanlık halini alabiliyor. Öyle durumlar oluyor ki insan keşke dışarı çıksaydım diyecek hale gelebiliyor.

Bu durumun bir diğer darbesi de ister istemez sosyal hayatınıza vuruluyor. Dışarı çıkmayışınız, sosyalleşmeyişiniz çevreniz tarafından onları sevmediğiniz olarak algılanabilir. Bu yüzden kendinizi iyi açıklamalı ve dünyevi zevklerin artık ilgi alanınıza girmediğini dostlarınıza söylemelisiniz. Duruma göre onları da evinize davet edip "oyun günleri" yapabilirsiniz. Artık hangisi işinize gelirse…



Bi' Çay İçelim

Enis Kirazoğlu
enis@oyungezer.com.tr

Oyun Sektöründe Çalışmak (Editörlük / İnternet Yayıncılığı) #1

***Not:** Bu yazıyı yaklaşık 1,5 yıl önce karalamışım, hâlâ daha bitiremememişim. Bayağı da uzun, o yüzden kısım kısım yayınlamak istiyorum. Ama uyarayım, insan 1,5 senede bile değişiyormuş :)*

"Yaaa ne güzel iş be... Valla he... Tüm gün oyun oynuyorsun falan... ehehe" dedi geçen gün bir tanıdık. Durdum düşündüm... Üstüne biraz daha düşündüm... Tam ağzımı açıp bir şeylere söyleyecektim ki sadece "evet" diyebildim karşımdaki insana. Biraz da gülümsedim bunları söylerken ki itici bir tip olmayayım. Ağzımdan başka bir cevap çıkmıyordu artık bu söyleme karşı. Ama küçüklüğümden beri anlamadığım bir şey vardı: Bir insan nasıl oynayarak para kazanırdı ki? "Nasıl lan?" diyordum kendi kendime, "bi' insan evladı nasıl tüm gün oyun oynayarak para kazanabilir?!"



> "BI' İNSAN EVLADI NASIL TÜM GÜN OYUN OYNAYARAK PARA KAZANABİLİR?!"

Yavaş yavaş bu sorunun cevabını anlamaya başlıyorum sanırsam. Cevabı buldum gibi. Ama şimdi değil, en sonda paylaşacağım bulduğum cevabı.

BUNDAN 3 SENE ÖNCE

Aslında o kadar deneyimli, benden çok daha uzun süredir bu işin içinde olan insan varken, benim bu yazıyı yazmam sizler için abes kaçabilir. Fakat öte yandan bu durum avantajınıza da olabilir. Çünkü sektördeki çoğu insana nazaran ben bu işe yeni girmiş sayılırım. Ve yeni girmiş bir insanın sizlerle macerasını paylaşması "10 yıl önce şöyle yapmıştım" diyen birine göre daha aydınlatıcı gelebilir. Çünkü şartlar değişti. İnsanlar çok daha farklı yollardan, çok daha farklı kapılardan geçerek oyun sektöründe yol alabiliyorlar. O yüzden değerli büyüklerimden izin alarak bugün ben anlatacağım size yolculuğumu... Belki bir editör olmak için ne yapılması gerektiğini bu satırlar



arasında bulamayacaksınız. Ama en azından sizin için örnek bir yol haritası çıkarmış olacağıma inanıyorum.

İlk olarak 2012 senesinde "tam" anlamıyla internet denilen şeyin farkına varabildim. O zamana kadar açıkçası internetin para kazandıran bir araç olduğu üzerine pek düşünmemiştim. Fakat fark ettim ki internet neredeyse maddi sermaye gerektirmeyen tek yatırım alanıydı. Eğer iyi bir fikriniz varsa bunu internette uygulayarak paraya dönüştürebilirdiniz. Di mi? Aslında değil. Ama boş verin. Sonuçta 2012 senesinde yaşayan Enis'ten bahsediyoruz. Ve o böyle şeylere inanıyor. Bozmayalım şimdi onu.

2012 senesinin yaz aylarında bir arkadaşım yanıma gelerek "bir oyun sitesi" açmak istediğini söyledi. Bir şey demeden baktım suratına. "Sen bir şeyler yazabilir misin?" diye ekleyerek de ağzındaki baklayı çıkardı. Arkadaşlarım arasında çok fazla oyun oynadığım ve bunla ilgili bir şeyler okumaktan hoşlandığım bilinirdi. Saklamazdım yani oyun oynadığımı. Ama ben bu işi hobi olarak düşünmüştüm hep. Benim için bu işten para kazanan insanlar "über şanslı insanlardı", ayrıca çok iyi İngilizce ve Türkçe bilmeleri de şarttı. O yüzden arkadaşım karşısında kozlarımı açık oynadım, "oğlum ben yazmaktan ne anlarım lan" dedim. Gerçekten de yazmaktan hiç anlamıyordum. Kompozisyon ödevlerim lisedeyken 50 üstü almazdı. Okumayı sevsem de, yazmaya karşı çok ilgim yoktu. Sadece arada ufak tefek "belki bir gün filmini çekerim" kafasında hikâyeler yazıyordum kenara, o kadar. Başka da bir şey yoktu içimde yazmaya karşı. Fakat nihayetinde arkadaşında gazıyla kabul ettim. Tabii ki işin içinde para yoktu. Ben zaten düzgün bir yerde çalışmıyordum. Öyle avare bir şekilde günü kurtaracak işler yapıyordum (Hiçbirinin de yazarlıkla alakası yok. Merak eden varsa günü kurtarmak için yaptığım birkaç iş: Burger King - et atmak, Greenpeace - sokakta anketörlük, dil kursu - danışmanlık, düğün organizasyonu vs.).

İşi merak ettiğim için para olmasa da kabuldüm her şeye. Yanıma kardeşim Furkan'ı da aldım ve ilk açtığımız siteye içerik eklemeye başladım. Ama ne içerik! Aman Allah'ım! Virgüller hatalı, bağlaçların yazımı hatalı, anlatım bozukluğu kafam kadar olmuş. Durduramıyordum kendimi. Çok rezildim. Ve işin en kötüsü bunun da az çok farkındaydım. Furkan'ın dil bilgisi benden daha iyi olduğu için ona sorardım yanlışlarımı. Eksik kaldığım yerlerde internetten arama yapardım. Bugün hâlâ yazılışlarından emin olamadığım bazı kelimeleri Google'dan aratıyorum (size de tavsiye ediyorum bunu, sormaktan zarar gelmez). Tabii iş sadece kelimeyle bitmiyor, bunun noktalama kullanımı da var. E, internet onun için de güzel bir kaynak. Hooop, tabii hemen onu da indiriyorum kenara... *Devam edecek...*



DAWN OF WAR III

MİS GİBİ BEDEN YAĞIYOR!

-TARIK KAPLAN

40K evrenini azıcık da olsa tanıyorsanız ne kadar acımasız olduğunu bilirsiniz. Kanın bedeli onurdan düşüktür İmparator'un gözünde, hiçbir ırk birbirine tolerans gösterecek değildir. Önümüzde yeni bir savaşın şafağı söker ve gökten insan yağarken heyecanlanmamak mümkün değil.

Ne geliyor *Dawn of War III*'te? Öncelikle devasa boyuttaki yeni birimlerimiz var elbette. Bu süper birimler teknoloji ağacının son ayağında ulaşılıp tek başlarına savaşın kaderini değiştirebilecek kadar güçlüler. Tabii tepelerine yörüngeden bir lazer topu inmediği sürece… Yapı olaraksa ilk oyunun büyük çaplı birimleri kontrol ederek savaşma yapısıyla ikincide karşımıza çıkan Elit kahramanlarla özelleştirmeleri bir araya getireceği söyleniyor *DoW III*'ün. Bir de işin multiplayer kısmı var tabii. Relic *DoW*'u e-spor arenasına sokmak isterse, ki önceki oyunlar düşünülürse gayet müsait, oynayış açısından çok ilginç değişiklikler görebiliriz.

2017'de çıkacak olan oyunun biraz daha karanlık görünmesini dilesem de, gökten yağacak bedenlerin İmparator'un düşmanlarına ait olacağından emin olmak için sabırsızlanıyorum.

Tür: Gerçek Zamanlı Strateji **Yapım:** Relic Entertainment **Dağıtım:** Sega **Platform:** PC **Çıkış Tarihi:** 2017



BU AY *Ne oldu?*

E3'ÜN OLDUĞU BİR AYDA BU HABER SAYFASINDAN TAŞMAMANIN TEK YOLU TABİİ Kİ İLERİDE SİZİ KARŞILAYACAK KOCAMAN DOSYAMIZIN DIŞINDA KALANLARI FİLTRELEMEKTİ. BOMBA GİBİ HABERLER, YEPYENİ OYUN DUYURULARI, BEKLEDİĞİMİZ YAPIMLARIN SIZAN GÖRSELLERİ FALAN YOK BU AY BELKİ AMA HÂLÂ İLGİNÇ ŞEYLER OLUYOR. İPTALLER MESELA. BİR SÜRÜ OYUN İPTALİ... -TARIK KAPLAN



1 **Final Fantasy XII**, PS4'e geliyor. Zodiac Age adını alacak oyun, FF12'nin ilk çıkışından bir yıl sonra çeşitli değişiklikler geçirerek yeniden çıkan Zodiac Job System adındaki versiyonu baz alacak ve 2017'de bizlerle buluşacak. Akıllardaysa şu soru var: FF VII REMAKE NE ZAMAN GELİYOR SQUARE?!

2 Halka filmindeki o uzun saçlı, televizyondan çıkan kızı hatırlıyor musunuz? İşte onu oynadığınız bir VR demosu yapıldı. Tam bir oyun olmaz muhtemelen ama saçlarınızdan zar zor gördüğünüz bir kuyudan fırlamak ilginç bir deneyimdir eminim.



3 Korku oyunu sevenlerin heyecanını kabartmayı başarmış oyunlardan biri olan **Allison Road** yolun sonunu göremeyecek. Anladınız değil mi? Yolun sonu… ehehe…

4 Türkiye'nin ilk oyun sergisi, **E-Gameshow** sırasında Ankara'da açıldı. Murat Oktay'ın koleksiyonu ileride İstanbul'da da sergilenecek. Sabırsızlıkla bekliyoruz.





5 AMD yeni ekran kartı **RX480**'le fiyat-performans açısından Nvidia'nın birkaç adım önüne geçti. Bu da şirketin hisselerine olumlu yansıdı ve değerleri %10,74 arttı. Belki kızışan rekabet ileride bizlere de yarar.

6 **Overwatch**'un çakması yapıldı. Ama ne çakma… Legend of Titan adındaki Çin yapımı oyun Overwatch'un karakterlerinden animasyonlarına ve mekânlarına dek her şeyi araklamış. Üstelik yapımcıya göre bu oyun dünyanın ilk FPS MOBA'sıymış ve oyuna 2 milyon dolardan fazla yatırım yapılmış.

7 **Clash of Clans**'ın yapımcısı Supercell'in %84'ü, Çinli Tencent firması tarafından satın alındı. Hem de 8.6 milyar dolara! Mobil oyun piyasasında dönen parayı varın siz düşünün artık.





10 Koreli bir **Overwatch** oyuncusu olan Geguri, Zarya'yla o kadar iyi oynuyor ki profesyonel oyuncular kendisini hile yapıyor olmakla suçlayıp Blizzard'a şikâyet ettiler. Sonuçta 17 yaşındaki kızın hile yapmadığı, sadece çok iyi olduğu ortaya çıktı. Koreliler kendi ırkdaşlarını bile şaşırtıyor…



8 Ubisoft'tan Assassin's Creed'e kardeş gelecek gibi görünüyor. **Tom Clancy's The Division**'ın filmi için çalışmalara başlanmış. Başrolü de belli hatta: Jake Gyllenhaal. Merakla fazlasını bekliyoruz.

9 **Metal Gear** serisinin akıbeti belli oldu. Konami Metal Gear Solid 3: Snake Eater'ı Pachinko makineleri için yapıyor. Utanmadan bir de FOX Engine'le en âlâ sahnelerinden birini yeniden yapmışlar. Bir seri daha ne kadar ayaklar altına alınabilirdi bilmiyorum artık…

15 L.A. Noire'ın yapımcıları tarafından yapılan, daha doğrusu yapılmaya çalışan **Whore of Orion** adlı oyun iptal edildi. E o zaman hadi L.A. Noire 2 yapın?!

L.A. NOIRE

16 **Microsoft**'un yayıncılığını yaptığı oyunlar yakın bir gelecekte yeniden Steam'e gelebilir. Biz demiyoruz bunu, Phil Spencer diyor. Biz "geç bile kaldınız" diyoruz…

17 Steam'in geleneksel yaz indirimleri devam etti, bayram öncesi şeker niyetine paralarımızı emip yok etti. İndirimler sırasında **CS: GO** hediye etmeyi de yasakladı. Alacaksanız kendinize alın diyen Valve yetkilileri, bizim sabrımızı sınamasınlar diye devam etmedi neyse ki.

11 **The Elder Scrolls VI** gelecek! Ama ne zaman gelecek..? Todd Howard oyun üzerinde çalıştıklarını ama kendisini yakın zamanda beklememek gerektiğini söyledi. Öncesinde 2 farklı projenin daha çıkacağını söylediğine göre, en erken 2 yıl sonrasına bakabiliyoruz.

12 Bir başka iptal edilen oyun da dünyayı gerçek boyutlarda sunacağını söyleyen **ReROLL**. 2,5 yıldır geliştirme aşamasında olan oyun yeterli parayı bulamadığından tamamlanamayacak. Biraz fazla iddialı bir proje gibi değil miydi zaten?





13 **Warcraft** filmi kimilerince çok sevildi, kimilerince çok eleştirildi. Ama ele geçirdiği başarı kabul edilmek zorunda çünkü en çok izlenen oyun filmi oldu! Yakışır!



14 **Mass Effect Andromeda** ile serinin önceki oyunlarını bağlayan romanlar yazılacak. Gelecek bahardan itibaren çıkacak olan kitapları basacak olan Titan Books aynı zamanda Dishonored ve Deus Ex için de yazılmış romanları çıkartacak. Türkçeye de çevrilirler inşallah.



SANAL GERÇEKLİĞE KORSAN İZNİ

OCULUS'UN DRM KÂBUSU

-TARIK KAPLAN

Her yeni teknolojinin beraberinde getirdiği bir şey varsa o da çevresinden dolanılacak yeni güvenlik önlemleridir. Daha çok "korsan" olarak tanımladığımız bu aktiviteler kullanıcılara parasını ödemeden bir şeye sahip olma, onu kullanma hakkı verirken, yapımcıları da büyük zararlara sokuyor. Bunu engellemek için bin bir yol denendiyse de korsanın tamamen ortadan kaldırılması, söz konusu bile olmayacak kadar büyük bir iş. Gene de Steam, Origin, Uplay gibi programların yaygınlaşması ve oyun satın almanın eskisine göre daha ucuz ve kolay hale gelmesi bu yayılımı biraz daha yavaşlattı. Peki piyasanın yeni oyuncusu sanal gerçeklik bunu nasıl önleyecek? Oculus'un buna hiç de hoş durmayan bir cevabı var.

GÖZ BANDI TAKMAYA İSTEKSİZ TEŞVİK

Revive adındaki bir program, Oculus Rift için yapılmış olan oyunların Vive'da da oynanabilmesini sağlıyor. Oculus geçtiğimiz aylarda bu durumu fark ederek yeni bir güncelleme yayınladı ve güncelleme içerisinde bu programa karşı bir hamle de vardı. Oculus için yapılmış olan oyunların başka VR cihazlarında oynanabilmesinin önüne geçmek için Revive'ın çalışma prensibine karşı bir önlem alınmış, Oculus Store'dan alınan oyunların sadece Rift'te oynanabilmesini sağlayacak bir kontrol parametresi eklenmişti. Bu aşırı korumacı ebeveyn tavrı, haliyle oyun camiası tarafından pek iyi karşılanmayacaktı.

Revive'ın yazılımcısı olayın hemen akabinde kendi programını güncelledi. Bu yeni yama sayesinde Revive bir kez daha Oculus kütüphanesindeki oyunların diğer cihazlarda da çalışabilmesine olanak sağladı ama bu kez bir şey farklıydı: Revive, bunu yapmak için Oculus Rift'in DRM'ini (Digital Rights Managment) etkisiz hale getiriyordu artık. Peki bu ne demek oluyor? Revive artık sadece oyunları istediğiniz cihazda oynamanızı sağlamakla kalmıyor, cihazın oyunu denetleme kabiliyetini elinden aldığından, sanal gerçeklik yapımlarını korsan olarak kullanmayı da mümkün kılıyor demek.

Ne var ki olayın yaşanmasının ardından gelen tepkilerden mi yoksa başka bir sebepten mi bilin-





İŞİN TEKNİK KISMI

Oculus'un Revive programını etkisiz kılmak için yaptığı güncelleme basit bir prensiple çalışıyordu. Revive, ilk sürümünde Oculus Store'dan alınan oyunları başka cihazlar için de çalışabilir kılıyordu. Oculus'un güncellemesiyse oyunları çalıştırmadan önce bilgisayara bir Oculus Rift'in bağlanmış olup olmadığını kontrol etmeye başladı. Buna göre Rift'in bağlı olmadığı bilgisayarlarda Oculus Store'dan alınan oyunlar çalışmayacaktı. Revive'ın yazılımcısı da madem öyle, işte böyle diyerek programını Oculus'un kontrol mekanizmasını baypas edecek şekilde güncelledi. Böylece amacının bu olmadığını özellikle belirtmesine karşın korsan oynama imkânını da açmış oldu.

mez, Oculus yeni bir güncelleme yayınlayarak son yamada eklediği kontrol mekanizmasını yeniden kaldırdı. Daha önce korsanlığı tasvip etmediğini ve yazılımını bunun için kullanılmasını istemediğini belirten Revive'ın yaratıcısı da duruma ayak uydurarak programı DRM'i aşmayacak şekilde, eski prensiple çalışır hale getirerek olayı bir nevi tatlıya bağladı. Ama Oculus acaba gerçekten de dersini aldı mı?

ASLAN AĞZINDAN PAY KAPMAK

Öncelikle bu konuyla ilgili göz önünde bulundurmamız gereken bir nokta var. Oculus Rift ile HTC Vive'ı teknik özellikler açısından birbirinden ayırmak çok da kolay bir şey değil. Vive biraz daha öne çıkmakla birlikte hâlâ performans anlamında Oculus'a çok yakın. Sistemleri, arayüzleri ve çalışma prensipleri neredeyse aynı olan bu iki cihazın, yalnızca birinde oynanabilecek oyunlara sahip olmaları da tek bir sebepten ileri geliyor: Yapımcılarla imzalanan anlaşmalar. Bu anlaşmaları konsollara özel çıkan oyunlar gibi düşünmemek gerek. Kendini ispatlayabilmiş iki yaygın sistemden ve birbirlerine rakip olabilecekleri devasa bir yazılım dünyasından bahsetmiyoruz henüz. Evet, yavaş yavaş o noktaya doğru gidiyor ama henüz yolun çok başındayız. Oyuncu ve kullanıcıların böyle bir aşamada kaliteli bir oyunu/programı sadece tek bir cihazda kullanabilmesi, her şeyden önce sektörün gelişimini yavaşlatan bir engel olabilir. Ama Oculus'un kurucusu Palmer Lucky hiç de böyle düşünmüyor.

"Platforma özel oyunlar sektörü geride tutacak bir şey değil" diyor Lucky. "Geliştiriciler gelip bizden yardım istediğinde onlara Oculus'a çıkıp çıkmayacaklarını soruyoruz, başka platformlara da yapıyor musunuz diye sormuyoruz" diyor ama ardından işin püf noktasını da açıklıyor. "Anlaşmalar oyunların ilk olarak Oculus için çıkmasına ve belli bir süre için bu platforma özel kalmasına yarıyor. Kısa vadede ortaya çıkacak can sıkıcı sorun, oyunu hemen oynamak isteyen diğer platformlara sahip kimselerin beklemek zorunda olması ama bu uzun vadede sektörün gelişimine engel olacak bir şey değil." Lucky aynı zamanda bunun Sony'nin konsollardaki yaklaşımına da benzer olduğunu savunuyor.

Valve'ın patronu Gaben ise bu konuda Lucky'e katılmıyor. Reddit'te ortaya çıkan bir e-mailde, platforma özel oyunlar hakkındaki görüşlerinden bahsetmiş Gaben. Yeni bir oyun geliştirirken alınması gereken pek çok risk olduğunu, VR için oyun yapan kişilerin de çoğunlukla yeni geliştiriciler olduklarından bu kadar çok riski almaya kendileri kadar hazır olmadıklarını belirtiyor Valve'ın patronu. Dolayısıyla Valve olarak bu geliştiricilere destek vermeye hazır olduklarını ama bunun belli bir platforma özel oyun yapmak zorunda oldukları anlamına gelmemesi gerektiğini düşünüyor. Lucky'nin yaklaşımının aksine "geçici süreli özellik anlaşması" şartı koşulmaması gerektiğine inanıyor yani. "Amacımız yapımcıların oyunlarını bir platforma özel yapmak zorunda kalacakları anlaşmalara mecbur kalmayacakları teklifler sunabilmek" diyerek de bu konudaki görüş ayrılığını da açıkça dile getiriyor.

Rift'in mevcut donanımlarıyla Vive'ın önüne geçmek için çok daha iyi bir stratejiye ihtiyacı olduğu kesin. Yazılım pazarı olarak bakınca karşısında çalışanlarının üçte birini VR departmanına kaydırmış bir Valve (Steam) var. Böyle bir durumda elini özel oyunlarıyla güçlendirmeye çalışmak çok zor bir iş. Anlaşma sağladığı birkaç büyük yapımla kendini sattırmaya çalışarak hedefine ulaşması mümkün değil Oculus Rift'in. Kaldı ki kendinizi bir oyun yapımcısının yerine koyun. Tek bir platformda çalışmanız gerekse, ürününüzü Steam gibi bir mağazayla direkt entegre, donanım olarak az da olsa üstün bir aygıta mı yapmak istersiniz yoksa hem marketi hem de kullanıcısı halen sınırlı olan Rift'e mi? Üstelik Rift'in stok sıkıntıları olduğu da biliniyor. Cevabın Rift olması için gerçekten iyi bir sebebe ihtiyacınız olmalı ve bu sebep genelde bol sıfırlı bir çek olur. Eh, arkasında para konusunda hiç sıkıntısı olmayan Facebook olsa da, o çekler bir aleti sektörde öne geçirmeye yetecek mi, onu göreceğiz.

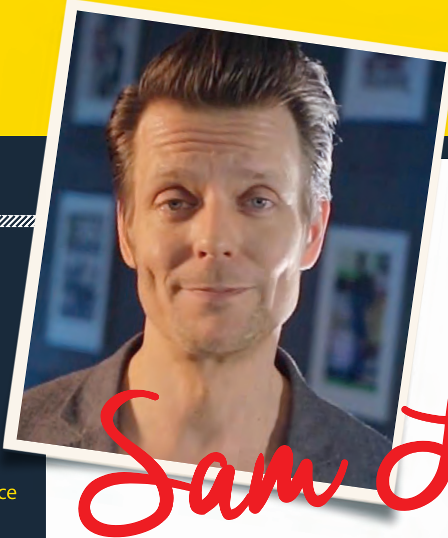
VR CİHAZINA ÖZEL OYUNLAR, KONSOLLARA ÖZEL OYUNLARA BENZETİLEBİLİR Mİ DERSİNİZ?



Rift, VR yarışının başında biraz geride kaldı ve toparlamasının yolu da DRM mi acaba?

PORTAL

OYUN KAHRAMANLARI
Sam Lake



Sam Lake

YETERİNCE EKŞİ BAKARSAN, ZAMANI YAVAŞLATABİLİRSİN -ERİM BİLGİN

"It's Payne, whack him!" sözlerini gördüğünüz anda aklınızda doğru seslendirmenin sesiyle okuduysanız, büyük ihtimalle Sam Lake'in kim olduğunu biliyorsunuz. 2000'li yılların başında proje liderliğini yaptığı iki Max Payne oyunu sayesinde oyun sektöründe bir nevi Finli Hideo Kojima mertebesine yükselmiş, adının bulaştığı her oyuna dönüp bir daha bakmanızı sağlayabilmiş bir isim kendisi.

İşin komik yanı, adamın gerçek adı da bu değil aslında. Latin alfabesinin kısıtlamalarına sıkışıp kalmış biz ölümlüler anlayamayız ama Finliler arasında kullandığı gerçek adı Sami Järvi. Üzerinde noktalar olan "a" nasıl okunmalı bilen varsa, mail adresimi biliyorsunuz. Her neyse, Järvi "göl" demek, "lake" de "göl" demek, dolayısıyla Sam de "benim adım bundan sonra Sam Kemal olsu- Sam LAKE olsun" demiş ve bugün çoğu insan bu adamın gerçek adını bu sanıyor.

Arı kuzey kanının yüzüne getirdiği ışıktan anlaşılmasa da, Sam bu ay 46 yaşını doldurmaya yaklaşıyor ve arkasında oyun dünyasına verdiği gerçek birer hediye sayılacak eserleriyle gözbebeği şirketi Remedy ile yoluna devam ediyor. Kendimi tutamıyorum, ben de *Max Payne 1* ve *2*'nin devasa bir hayranı olarak bu adamı her daim takip ediyor, yeni projelerinin nabzını sürekli tutuyorum (öyle ki kendisiyle E3'te tanışma fırsatı bulmuş olan Sinan Abi'ye kıskançlığım hâlâ tam geçmedi).

TELEVİZYON ÇOCUĞU

Lake'in karanlık, ironik, çoğu zaman entrika ve her zaman ağır-çekim dolu dünyalarını daha iyi takdir etmek için esin kaynaklarını yakından anlamak lazım. Karşımızda çok geniş bir ilgi yelpazesi olan bir yönetmen var. David Lynch'in Twin Peaks'inden, 1950'lerin Bogart başrollü noir filmlerine, geleneksel Kuzey Avrupa mitolojilerinden, silah fetişisti John Woo sahnelerine, Lake için orijinalliğin anahtarı; sevdiği değişik ilgi alanlarını bir kutuya koyup çalkalamak gibi görünüyor.

Yaptığı bütün oyunlarda ana karakterin hikâyesi boyunca karşısına televizyonlar çıkıp, oyunun hikâyesine paralel giden veya atıflarda bulunan reklam ve dizilerle oyuncu takip edilir. Bu televizyonlardaki içerik, diğer oyunlardaki yaklaşımlardan farklı olarak genelde oyunun dünyasını genişletmek için değil, ana karakterimizin zaten takip etmekte olduğumuz hikâyesine paralel ilerleyerek ona daha fazla anlam veya ek boyutlar yüklemek için vardır. Bazen ironik, bazen komedi, bazen karanlık, fakat her daim ana hikâyeye en az bir noktadan göz kırpan bu içerikler, Lake'in son zamanlarda bir şekilde kaptığı yüksek bütçelerle de birleşince, artık günümüzde gerçek bölüm bölüm yayınlanan web dizileri haline gelmiş oldu. *Max Payne*'deki slayt gösterisinden bozma, 100x100 piksellik televizyon sekanslarından, *Quantum Break* için yayınlanan dizi içeriklerindeki yüksek yapım kalitesine, Lake televizyon içeriklerini oyuna dâhil etmede hiçbir zaman kendini kısıtlamadı. Absürd olandan kaçmayan, her fırsatta popüler kültürü olduğu kadar, kendi hikâyesini de tiye alabilen ilginç bir yapısı var bu "paralel anlatım" olayının.



Lake'in oyunlarla televizyonu harmanlama şekli sabitse de boyutu her yapımda değişiyor

Sanırım çoğu oyuncu bu televizyon dizileri kısmını en iyi ihtimalle zararsız olduğu kadar gereksiz bir ek içerik olarak düşünüyor ama ben Lake'in bunları üretmedeki inadını göz önüne alarak adamın işlerini gerçekten anlamak için bu programları da hesaba katmak gerektiğini savunuyorum. Aralarında favorim ise hâlâ *Max Payne 2*'deki *Address Unknown* "dizisi".

Maksimum Sıcak

Elbette Sam Lake'in kariyerindeki en temel ve belirleyici oyun, Death Ra- (şaka şaka, Death Rally, Remedy'nin 1996'da MS-DOS için geliştirdiği Twisted Metal'ımsı ilk oyunu) - Max Payne. Lake işleri eline almadan önce Max Heat adıyla geliştirilen ve New York'taki uyuşturucu çetelerini anlatmayı planlayan ağır çekimli oyun, Sam'in de parlak çıkış noktası olmuş. Fakat Lake'in isteği üzerine isim değiştirilmeden önce, Max Heat isminin stüdyo tarafından dünya çapında telif haklarının 30.000 dolara alındığını biliyor muydunuz? Belki de Max'in ilk oyundaki o acı dolu ifadesi, stüdyonun erken yaşlarında haşırt diye saplanan o otuz bin yüzündendir. 2001'de piyasadaki devasa The Matrix açlığının da ivmesiyle, 20 kişi tarafından geliştirilen Max Payne, 40 milyon kopya sattı. İşin ilginç yanıysa, oyunun ağır çekim mekaniklerinin The Matrix duyurulmadan çok önce, John Woo filmlerinden ilham alınarak tasarlanmış olmasıdır. Daha sonra hakları aynı yılda 10 milyon dolar ve 1 milyon hisse karşılığında Rockstar'a satıldı, fakat R* ikinci oyunu da aynı ekibin geliştirmesinde sakınca görmedi, yalnızca cukkayı aldı.

Hey, Americana!

Yazının başlarında Lake için bir "Finlandiya'nın Hideo Kojima'sı" benzetmesi kullanmıştım. Bunun çok doğru bir tespit olduğunu düşünüyorum (Kendi tespitini onaylayan adam oldum. Narsisizm?) İkisi de Amerika dışında doğmuş ve yetişmiş, fakat davranış ve eserlerinde fazlasıyla Amerikan bir tat tutturmayı seven yapımcılar. Sanırım endüstride gözlemlediğim bir kurala da parmak basıyor bu tespit: Sektörün göbeğinde doğmuşsanız, özgünlük fırsatlarınız azalıyor -etrafınız çoktan formülize, para odaklı ve tekrar etmeyi seven kaygan tiplerle dolu yetişiyorsunuz. Fakat merkezden uzak veya bağımsız bir geliştiriciyseniz, sizi video oyunlarına iten bazı fikirler olduğundan, bunları ifade etmek adına zaten klişelerle pek muhatap olmuyor, doğrudan anlatmak için yola çıktığınız hikâyenin peşine takılıyorsunuz. Sam Lake için durum böyleydi. Video oyunlarına ilgisi çoğunlukla Half-Life'a duyduğu hayranlıktan geliyor fakat kendisi tutturmak istediği hikâye tatlarını eski Amerikan film ve dizilerinden alıyordu.

»
Sadece aksiyonu değil, karakterleri de derin Sam'in.





ALAN WAKE: KARANLIKTAKİ YAZAR

Tuhaf bir vakaydı, değil mi? 2005'de *Max Payne*'in yapımcısının yeni bir oyun üzerinde çalıştığını öğrendiğimizde beklenti devasaydı. Uzun bir geliştirme sürecinden sonra piyasaya çıktığındaysa bolca ödül toplamasına rağmen Lake'in psikolojik korku temalı ilginç eseri piyasada beklenen devasa etkiyi uyandırmadı. Finansal ve popüler başarı anlamında bana sorarsanız asıl suç oyunun başta Xbox'a özel olarak piyasaya çıkıp, çok sonraları da sadece PC'ye gelmesiydi. Yaşça oyunun esinlendiği Twin Peaks, House of Cards, Stephen King gibi isimlere daha yakın olan ve özellikle en temel *Max Payne* kitlesini bağrında taşıyan PC platformu, *Alan Wake*'i hakkıyla değerlendirebilecek yegâne ortamdı ve oyunun yıllarca buradan uzak kalması başarısını ciddi anlamda kısıtladı.

Fakat o "finansal ve popüler başarı"yı bir kenara koyup Lake'in de bugüne kadar yaptığı en iyi oyun olduğunu söylediği *Alan Wake*'e farklı bir açıdan bakarsanız, oyundaki anlatımın *Max Payne*'dekinden kat kat daha gelişmiş ve etraflı olduğunu görebilirsiniz. Twin Peaks ve House of Cards'ın büyük hayranı olan bendeniz için, Bright Falls'da geçirdiğim sonbahar hiç unutmayacağım özel bir maceraydı. Oyunu bazen gereksiz yere uzatan oynanış kısımları suç listesinde başta olmak üzere hikâyenin ritminde bazı problemler vardı, fakat genel olarak baktığımız zaman Alan Wake'in atmosfer, kurgu ve edebi yönlerinin çok daha üstün olduğu aşikâr diye düşünüyorum. *AW2* için heyecanlı bekleyiş sürerken, Sam abimize yıllardır bize kattığı sayısız anı, oyunlarıyla bizi tanıştırdığı Twin Peaks, Poets of the Fall gibi muhteşemlikler ve Finlandiya'nın limonlarını merak ettiren efsanevi *Max Payne* suratı için teşekkür ediyor, kendisini gerçek bir Oyun Kahramanı ilan ediyoruz. Ağrı kesicileriniz bol, Valhalla'ya giden yolunuz ağır çekimli ve havalı olsun efendim!

İlginçtir, Sam Lake en iyi oyunu olarak Max Payne'lerden birini değil de Alan Wake'i gösteriyor.



Maksimum Ekşi

Remedy'nin 20. yıl kutlamaları çerçevesinde, Sam Lake YouTube üzerinden tüm dünyaya ünlü Max Payne ifadesinin nasıl yapılacağını anlatan bir video hediye etti. Ben de bu dev hizmeti sizlere hatırlatmayı boynumun borcu bildim. İşte New York'un en havalı takunyalarına sahip detektifine benzemenin adımları:



Ve işte artık siz de kuzey mitolojisine dair karamsar olduğu kadar şairane atıflarda bulunabilirsiniz!





Bakalım Tyranny "Pillars of Eternity 1 ve 2 arasındaki ufak oyun" mu olacak yoksa çok daha fazlası mı?

TYRANNY

BAZEN KÖTÜLER DE GÜLER! -TARIK KAPLAN

Oyun oynamayı, film izlemeyi seven herkesin aklına en azından bir kere gelmiş bir sorudur herhalde bu: Neden her zaman iyiler kazanır? Kötü karakterin kazandığı bir dünya nasıl olurdu? Ya kehanet gerçekleşmese, iyi karakter başarısız olsa, herkes hikâye bittiğinde mutlu mesut yaşamaya devam etmese, Coyote Road Runner'ı yakalasa? Bu sorunun cevabını arayan eserler oldukça az, özellikle de oyun camiasında. Anti-karakterleri yönettiğimiz pek çok oyun var evet, ama aradığımız şey tam olarak bu değil. Kötülüğün kazandığı bir dünyayı görmek istiyoruz biz.

Pillars of Eternity'nin yapımcıları olan Obsidian'ın yeni oyunu *Tyranny* tam da böyle bir dünyayı konu alıyor. İyi ve kötü arasındaki savaşın sona erip bu kez kötülüğün kazandığı bir dünyadayız. İmparator Kyros dünyaya hâkim olan tiranlığın başındaki yüce imparator. Ne var ki yönettiği topraklar o denli büyük ki tüm imparatorluğu tek başına idare etmesi mümkün değil ve burada devreye Kyros adına yöneticilik yapan güçlü bir sınıf olan Archon'lar giriyor. Bazıları orduları yönetiyor, bazıları büyücü gruplarını, bazılarıysa şehirleri. Kyros onları kanunlarına uydukları sürece serbest bıraktığından kendi aralarında savaştıkları da oluyor. Bizse en az Kyros kadar korkulan bir Archon olan Yargıç Tunon'un, imparatorluk içindeki asayişi sağlaması için yetkilendirdiği Fatebinder'lardan biriyiz. Sözümüz kanun değerinde. İnsanları yargılayacak, kaderlerini değiştirecek, anlaşmazlıklarda son sözü biz söyleyeceğiz.

Savaşın acılarını yüreklerinde taşıyan, bastırılmış bir halkı yönetmemiz gerek Tyranny'de. Ama bu bir RYO oyunu, yani seçim hakkı gene bize veriliyor. Kyros'u yücelterek insanların ona saygı duymasını, imparatorlarını sevmesini sağlayabilir ya da tüm diyara yayılmış olan kötülüğe ayak uydurarak ona karşı çıkanları acımasızca cezalandırabiliriz. Kötünün iyisini tercih etmek ya da tamamıyla acımasız olmak gibi seçeneklerin içinde yüzeceğiz anlayacağınız.

GÜÇ, KONUMDAN GELİR

Çoğu RYO'dan farklı olarak *Tyranny* bizi güçsüz bir kahraman olarak başlatmayacak oyuna. Karşılaştığımız ilk NPC üzerinde dahi bir gücümüz olacağını söylüyor yapımcı yönetmen **Brian Heins**. Oyun ilerledikçe elbette yeni güçler ve daha büyük bir ün kazanacağız fakat ilk andan itibaren dünyanın kaderini şekillendirebileceğimizi de hissedeceğiz. Seçeneklerimiz de "öldür ya da bağışla"dan daha derin, daha gri olacak. Kötü olmak önünüze çıkan her şeyi öldürmek kadar basit bir şey olmayacak deniyor.

Karakter gelişim sistemiyse kabiliyet odaklı. Karakterimizi istediğimiz yönde geliştirmemizi sağlayan sistem 3 kısma ayrılıyor: Silahlar, Destek ve Büyü. Bu kategoriler altındaki kabiliyetlerden istediklerimizi seçecek ve bunları kullandıkça o kabiliyette daha iyi hale geleceğiz. Yani bir kabiliyeti ne kadar sık kullandığımıza bağlı olarak o yöndeki ustalığımız artacak. Seviye atlamak yalnızca savaşarak ya da kabiliyet geliştirerek de olmayacak üstelik. Sosyal yeteneklerimizi kullandığımız konuşmalarda da başarılı olunca belli bir miktar tecrübe kazanacağız. Elimizde kaba kuvvete yönelmek yerine insanları ikna ederek, sindirerek ya da etkileyerek de ilerleme seçeneği var yani.

Sadece vaat ettikleriyle bile insanı deli gibi heyecanlandırıyor *Tyranny*. Obsidian yeni bir dünya yaratmak istediğinde bunu ne kadar muazzam biçimde yapabildiğini *PoE*'de bizlere gösterdi. Daha önce benzerini görmediğimiz çok özgün bir evrende geçecek olan *Tyranny* de *PoE*'nin yarısı kadar bile derin olsa muazzam bir içeriğe sahip olacaktır. Efsane RYO'lar arasında yer almak için her şeye sahip gibi görünüyor şu an. Kyros'un adaletini merakla bekliyoruz.



KÖTÜLÜK KAZANSIN İSTİYORUM

Eğer oyunun "kötü adamın kazandığı dünya" kısmı ilginizi çekiyor ve bu konseptte bir eserle önceden tanışmak istiyorsanız tam bu şekilde bir kitap önereceğim sizlere. Brandon Sanderson'ın yazmış olduğu **Sissoylu** adlı kitap (aslında seri) tam bu şekilde bir dünyayı anlatmakta. İlginizi çekerse bir bakabilirsiniz.

Tür: RYO **Yapım:** Obsidian Entertainment **Dağıtım:** Paradox Interactive **Platformlar:** PC **Çıkış Tarihi:** Güz 2016



CULTIC GAMES

CAN ORAL - YAPIMCI

STYGIAN: YÜCE ESKİLERİN HÜKMÜ

Lovecraft severlerin ve Türk oyun sektörünün gelişimini takip edenlerin merakla beklediği oyunlardan birisi Stygian: The Reign of the Old Ones. Bu ay Kickstarter hedefini tutturmayı başaran ekip Cultic Games, Obsidian gibi RYO'lar konusundaki köklü bir firmanın övgüsünü bile almayı başarmış harika bir projeyi hayata geçirmek için çalışıyor. Biz de yapımcı Cultic Games'le bir e-söyleşi gerçekleştirerek özenle hazırladıkları oyunlarını sorduk.

Öncelikle sizleri biraz daha yakından tanıyabilir miyiz? Kaç kişilik bir ekipsiniz, nasıl bir araya geldiniz?

Merhabalar! Ben Can Oral, *Stygian*'ın proje direktörüyüm. Cultic Games, İstanbul'dan yeni kurulmuş bir oyun firması. Yolculuğumuza bir masaüstü kutu oyunu projesiyle başladık ama kısa zamanda bilgisayar oyunu tasarımına yöneldik. Oyun tasarımı, sinema ve müzik gibi farklı dallarda uğraş veren isimlerin bulunduğu bir oluşumuz. İşimize adanmış ve kişisel motivasyonları yüksek bir ekip olmasaydık kendi kaynaklarımızı kullanarak *Stygian*'ı 8 ayda bu noktaya taşıyamazdık diye düşünüyorum.

Stygian, Yüce Eskiler'in artık uyandığı ve dünyanın sonunun geldiği bir zaman diliminde geçiyor. Peki o zaman ne uğruna savaşıyoruz?

Stygian'daki her arketip (oyunumuzun sınıfları diyebiliriz) ana serüvene bağlanan, oynanabilir kısa bir başlangıç öyküsüne sahip olarak tasarlandı. Bu başlangıç öyküsünde karakteriniz "Dismal Man" adı verilen gizemli şahıs ile karşılaşır ve bu tuhaf adamdan gerçekliğin ötesindeki doğaüstü karanlığın yükseleceğinin kehanetini öğrenir. Size söylediği şudur: "Kara Gün'den sonra beni Arkham'da bul."

Aradan yıllar geçer ve siz Dismal Man'in Kara Gün'den neyi kastettiğini ancak Yüce Eskiler'in uyanışından sonra anlarsınız. Dünya'nın geri kalanı yok olmuşken neden sadece Arkham şehrinin ayakta kaldığı hakkında hiçbir fikriniz yoktur. Böylece Dismal Man'in bıraktığı izi takip edecek ve *Stygian*'da geçirdiğiniz vaktin sonunda onu bulunca ne yapacağınıza siz karar vereceksiniz.

Oyunun tanıtımında Erich Zann'ın kemanı gibi tanıdık etmenlerin bizi karşılaşacağına değinmişsiniz. Buna benzer başka eski korkularımız da çıkacak mı karşımıza? Necronomicon desek mesela?

Lovecraft'in öykülerinde geçen çoğu karakter oyunumuzda yer alacak. Birkaç istisna olmakla beraber hepsi Lovecraft mitolojisine ve yaratmak istediğimiz ortama uygun olarak oyuna yerleştirilecek. Necronomicon'un rolü hakkında şu an için bir beyanda bulunmayayım ama kambersiz de düğün olmaz :)

Böyle bir oyun yapma fikri aklınıza nerden geldi?

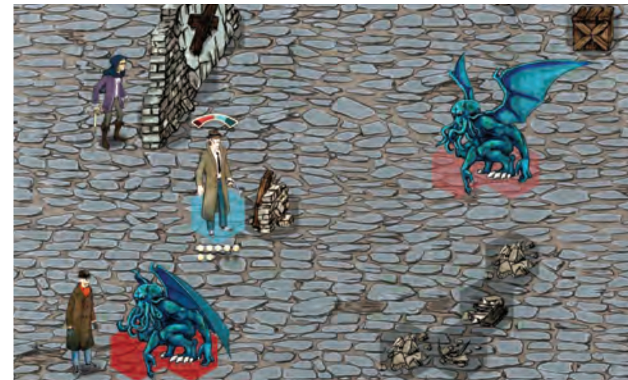
Lovecraft'in eserlerini ilk okuduğum 10 yaşından itibaren (bana abimin verdiği kitapla başladığım için hâlâ tuhaf rüyalardan onu sorumlu tutarım :)), yazarın hikâye anlatma stili, idrak edilemeyenle yüzleşme temaları ve bu soğuk, kadim varlıklara karşı insan ırkının kırılganlığı bende derin izler bıraktı.

Bunun yanı sıra, yıllardır neden RYO'ların hep belli tema ve ortamlara hapsolduğunu düşünmekteydim. *Ultima: Martian Dreams*'i düşünün, ya da SSI'ın *Dark Sun* serisini veya Blue Byte'dan çıkan *Albion*'u. Bunların hepsi RYO oyuncularına yeni ufuklar açan, harikulade ve taze oyunlar. Belli bir süre sonra buna benzer oyunlar çıkmamaya başladı. Bunun arkasında kâr arzusunun olduğu açık. Bu tarz oyunlar her zaman yayıncısına belli oranlarda risk almayı gerektirmekte. "Orklar ve Elfler gidiyor değil mi? Bu formülü neden değiştirelim?"

Biz artık bağımsızlar çağında yaşıyoruz. Oyun oynayan her yaştan insan artık sizin yayıncınız ve çok sayıda hazır kodu ve sistemi Unity Asset Store'dan indirebiliyoruz. Yerleşmiş işletme ve finans sistemlerinin karşısında tutkunun nefes almasına olanak tanıyan bir dönemdeyiz. Neden olmasın?

Stygian: Reign of the Old Ones sizler için sadece bir başlangıç olacak diyebilir miyiz? Eğer proje başarılı olursa ilerisi için ne gibi planlarınız var?

Bu başlangıç bizi, devamını ek paketler ile getireceğimiz bir oyun serisi yapmaya kadar götürebilir ve dünya RYO sahnesi içerisinde güzel bir yere taşıyabilir. Bırakalım orasını zaman göstersin :) Ekibimizin çoğu hayatlarının ilerleyen dönemlerinde de oyun tasarımı dünyasında yer alacaklarını düşünüyorlar. Projenin başarısının ilerleyen yıllarda bizim ne tarzda ve bütçede oyunlar yapabileceğimizi belirlemede önemli rol oynayacağı aşikâr. Şimdilik *Stygian*'a odaklıyız.



Tamamı elle çizilmiş karakter ve arkaplanlar oyuna kendine has bir hava verecek.


Olmasa da olur

Gelse de oynasak!

Ölüyoruz reis!

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ

ZİHİNSEL SINIRLARDA DOLAŞMAK, KORKMAK VE SOLUCAN İSTİYORUZ!









Bu yol, savaşçı yanımız kadar akıl sağlığımızı da sınayacak gibi duruyor.

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

Pek ümitliyim bu oyundan. Öyle böyle değil. AAA kalitesinde bağımsız bir oyun politikasıyla yola çıkmış olması bir yana, ardında özellikle görsel yönü ve savaş sistemleri her zaman başarılı olmuş olan Ninja Theory var projenin. Haydi onu da geçtim, tamamen açık bir gelişim süreciyle geliştiriliyor bu oyun. Konsept olarak oluşturulduğu aşamadan başlayarak tüm gelişimini ayrıntılı ve oldukça samimi olan geliştirme günlükleri sayesinde takip edebiliyoruz. Özellikle oyun sektörüne ilgi duyanlar için muazzam bir hizmet bu.

Hellblade karakter ve hikâye odaklı bir yapım. Başkarakterimiz olan **Senua**, Kelt mitolojisinde yer alan karakterlerden birisi aslında. Oyunda bu şekilde yansıtılmayacak olsa da, yaşadığı yer Vikingler tarafından işgal edilen savaşçı bir kadın o ve mitolojiden esinlenen pek çok özelliği olacak. Ama onu asıl özgün kılan yanı bu değil. Senua aralarında depresyon, endişe, paranoya, şizofreni ve psikozun bulunduğu bir dizi mental rahatsızlığa sahip. Oyunu onun gözünden oynuyor olmamız da dünyayı tıpkı onun gördüğü gibi göreceğimiz anlamına geliyor. Karşısına çıkan düşmanlar aslında normal insanlar bile olsa, Senua'nın gözünde devasa iblisler, alevler saçan canavarlar ya da sadece gölgelerden ibaret olabilirler. Savaştığınız şeyin gerçek mi yoksa yalnızca zihninizin bir ürünü mü olduğunu bilmeyebilirsiniz. Bu muazzam bir vaat değil mi?

Senua'nın zihinsel rahatsızlıklarını daha iyi yansıtabilmek için Cambridge Üniversitesi psikiyatri ve nöroloji uzmanı Profesör Paul Fletcher'la birlikte çalışmış Ninja Theory. Zaten kafasında duyduğu seslerle olan diyalogları da mental durumunu bizlere gösterir nitelikte. Buna karşın o gerçek bir savaşçı; seksileştirilmiş ya da narinleştirlmiş bir kadın karakter değil görmeye alışık olduklarımız gibi. Bu durum onu hayalindeki düşmanlardan korktuğu kadar onlarla savaşmaya da yönlendiriyor.

Senua ayrıntılarını henüz bilmediğimiz oldukça travmatik olaylar yaşadığı için bu hale gelmiş. Sadece bu durum bile ona harika bir özgünlük katmıyor mu zaten? Hayat hikâyesinin yalnızca kanla yazılması düşünülebilecek ölümcül bir savaşçının yaşadıkları sebebiyle zihinsel olarak onarılamayacak yaralar alması, mental sağlığını korumayı başaramayacak denli travmatik deneyimler görmesi… Muhteşem ifadelerinden ve animasyonlarından çok daha fazla gerçekçi kılıyor bu durum başkarakterimizi.

Öte yandan oyunun çok kısıtlı bir bütçeyle, ama AAA kalitesi gibi müthiş yüksek bir hedefle yola çıkması yapımcı stüdyoyu pek çok yaratıcı çözüm üretmeye itmiş. Örneğin yüz ve vücut animasyonlarını stüdyo içerisinde çözmek için tamamen el yapımı aletler ve prototipler denemiş Ninja Theory. Aynı şekilde bölüm tasarımları için modüler parçalar tasarlamış, düşman tipleri için belli bir temel oluşturup bunun üzerinden ilerlemişler.

Oyunla ilgili özgün bir ayrıntı da illüzyon ve imgelerin büyük bir yer kaplayacak olmaları. Senua'nın hikâyesi çevresinde gördüğü şeylerle, belki hayalinde canlandırdığı, belki de gerçekten orada olan görüntülerle tetiklenen hatıraları sayesinde genişleyerek bizleri geçmişe, onu bu hale getiren etkenlere götürecek ve bu pek çok oyunda gördüğümüz toplanabilir malzemelerin yerini alacak.

Ninja Theory sağlam bir savaş sistemi sunma olayını şimdiye kadar muhteşem şekilde yapabilmiş bir stüdyo. Buna karşın Hellblade önceki yapımlarında sahip oldukları imkânların yarısına bile sahip olmadıkları bir proje. Tecrübeleri sayesinde maddi zorlukların çevresinden dolanarak *DmC*'de olduğu gibi başarılı bir sistem ortaya çıkartabilecek mi? Bilmiyoruz ama yayınladıkları geliştirici günlüklerinde her şeyi açık bir biçimde paylaştıkları için başka hiçbir oyunun gelişim sürecinde olmadığı kadar bilgi sahibiyiz. Her öğrendiğim şeyse beni daha da heyecanlandırıyor. Umarım maddi sıkıntılar oyunda gözümüze batacak derecede keskin olmaz, *Hellblade* başarılı olursa oyun sektöründe yeni bir kapı aralayabilir çünkü. **-Tarık**

Tür: Aksiyon **Yapım:** Ninja Theory **Dağıtım:** Ninja Theory **Platform:** PC, PS4 **Çıkış Tarihi:** 2016



OUTLAST 2

Kameranın pili mi bitti? Nasıl biter ya?! Bi' şey vardı orda ben gördüm niye şimdi bitiyor ki? Nerde o? Orada değil, görmüştüm ama ben. Bu ses nedir şimdi ya? Ayak sesi? Arkamdan geliyor... *gulp*

LAAAN! Oy, afedersiniz. Korku oyunlarına hep geriden geriden bakan bir insan olarak *Outlast 2* beni çok feci geriyor görebildiğiniz üzere. İlk oyun yeterince korkunç değilmiş gibi, bu kez işleri daha gergin hale getirmek için de türlü yenilikler eklemiş Red Barrels üstelik. Örneğin arayüzde yer alan L ve R adındaki iki bar, duyduğunuz seslerin hangi yönden geldiğine göre yükselip alçalarak etrafınızı sürekli kontrol etmeye yönlendiriyor sizi bu kez. İlk oyunla aynı dünyada fakat farklı bir karakter ve olay örgüsü etrafında şekillenen oyunda, gece görüşüyle ömrü kısaltsa da hayat kurtaran kameramız gene bizimle ve gene pilleri bitip duruyor. Bunların yanı sıra artık eğilebiliyor, yere yatabiliyor ve gergince şekilde "görmeyin, görmeyin, görmeyin, görm- ALLAH BELANI..!" şeklinde saklanabiliyoruz. ALLAH BELANI..! kısmından sonra da biraz takviyeye ihtiyacınız olabileceği düşünülmüş ki giderek yavaşlayan bir depar mekaniği de eklenmiş oyuna. Topuklar vura vura kaçmak için güzel bir oyun olacağı kesin.

Eşiyle birlikte çalışan Blake Langermann adındaki bir kameramanı oynadığımız oyunda, hamile bir kadının ölümünü araştırmak üzere Arizona Çölü'nün derinliklerine gidiyoruz. Tabii ki işler ters gidiyor ve kendimizi bir helikopter kazasında, eşimizi kaybetmiş bir biçimde, zamanın sonunun geldiğine inanan psikopat bir kültün hüküm sürdüğü bir köyde buluyoruz. Sonra bebek cesetlerinden oluşturulmuş haçlar mı dersiniz, gece görüşünde parlayan gözler mi... türlü manyaklık peşimizden koşuyor. Biz neden böyle şeyler istiyoruz ben anlamıyorum ki?! **-Tarık**





Tür: Korku / Gerilim **Yapım:** Red Barrels **Dağıtım:** Red Barrels **Platform:** PC, PS4, X-One **Çıkış Tarihi:** Güz 2016



WORMS W.M.D

Tür: Sıra Tabanlı Strateji **Yapım:** Team 17 **Dağıtım:** Team 17 **Platform:** PC, PS4, XOne **Çıkış Tarihi:** Belli Değil

Son Jeton'a yazdığım *Worms* 2 yazısında da bahsetmiştim, artık *Worms* serisi birbirinin kopyası oyunlar ve gayrı-ciddi spin-off'larla anılıyor maalesef. Peki hal böyleyken *WMD* bize neler vaat ediyor?

Evvela önceki oyunlara göre ilk defa oynanışta bu kadar çok cesur adım atılıyor. *WMD*'de oyuncular taktiksel seçenekleri derinleştirecek gibi görünen önemli yeniliklerle karşı karşıyalar: Araç kullanımı, binalarda mevzilenme ve en son E3'teki oynanış videosunda gördüğümüz "crafting" sistemi. İlk olarak çok etkilenmediğimle başlayayım: Bina kullanımı. Çünkü çevrimiçi oynarken binada mevzilendiğiniz yeri rakip göremeyecek olsa da yerel eşli oyunda, tıpkı eski oyunlardaki "Crate spy" özelliğindeki gibi, rakip önceki raunttan sizin yerinizi biliyor olacak muhtemelen. Buna karşılık, oynanış videolarına bakıldığında tank ve helikopter kullanımı eğlenceli duruyor. Silahları geliştirmeye ya da parçalamaya imkân veren crafting sistemiyse bence en ilginç yenilik. Bu sayede bildiğimiz yeşil el bombası rakibe yapışabilecek ya da super sheep pırtlar hale gelebilecek mesela. Buradaki çeşitlilik uzun ömürlü olursa, *WMD* en azından *Reloaded* ve *Revolution* kadar ve hatta daha da iyi bir oyun olur.

Tüm bunlara rağmen asıl olay oyunun fiziklerinde bitecek. İkinci nesil *Worms* oyunlarını aşmanın yolunun sadece cilalanmış grafikler, yeni kurtçuk tasarımları ve hatta oynanıştaki birtakım cesur adımlar olmadığı ortada. Her ne kadar geliştiriciler bu konudaki eleştirileri dikkate aldıklarını söyleseler de (özellikle ninja-rope fiziklerinde) "ayinesi iştir kişinin lafa bakılmaz" diyorum. Bu yüzden olumlu olmakla beraber, biraz daha temkinli yaklaşma taraftarıyım *WMD*'ye. **-İhsan A.**

E3

TEMMUZ 2016

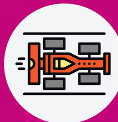
E3 2016, NİCEDİR GÖRMEDİĞİMİZ KADAR SÜRPRİZLİ, HEYECANLI, YENİLİKÇİ VE TARTIŞMALIYDI. BEKLENMEDİK ANLARDA TEPEMİZE İNEN BÜYÜK OYUNLAR, SANAL GERÇEKLİK İÇİN YENİDEN TASARLANAN KLASİKLER, UMUDU KESTİĞİMİZ YAPIMLAR İÇİN AÇIKLANAN ÇIKIŞ TARİHLERİ... HEYECAN BASTIRDIĞINDA NE YAPIYORSAK YİNE ONU YAPTIK BİZ DE; YAZDIKÇA YAZDIK. UMARIZ SIKILMAZSINIZ (SIKILMAYIN).

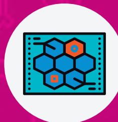

FPS / TPS

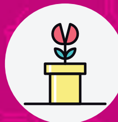

SPOR

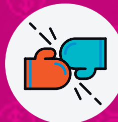

KORKU / HAYATTA KALMA


MACERA / AKSİYON


YARIŞ


STRATEJİ


PLATFORM


DÖVÜŞ


RYO



Yapım: Kojima Productions **Dağıtım:** Sony **Platformlar:** PC, PS4

DEATH STRANDING

"I'll Keep Coming"

İşte bunu beklemiyorduk! İptal olup moral bozan oyunlar, kavga dövüş Konami'den kopmalar, Sony'le anlaşmalar, dünyayı gezip oyun teknolojilerini araştırmalar falan filan derken Hideo Kojima'nın yeni oyununu daha çok uzunca bir süre görme ihtimalimiz olduğunu sanmıyorduk. Ama Kojima, Sony'nin konferansına epik bir giriş yaptı ve dedi ki: "Geri döndüm!"

Death Stranding… Hani balıklar ölüp karaya vurur ya, o minvalde bir anlama geliyor. Başkarakterimiz de Norman Reedus'tan başkası değil. Kojima Productions'ın logosundaki Ludens karakteri o olabilirderken oyuna dair teorilerden söz etmeye başlayacağımı fark ettim. Hiç girmeyeyim o işe şu an.

Şu an için elimizde son derece etkileyici ve muğlak bir fragman var. Kelepçe, bebek, bebeğin yok olması, el izleri, kıyıya vuran balıklar, havada gördüğümüz beş kişi… Üzerlerinde bilimsel formüllerin olduğu iki de posterimiz var ki bunlardan kuantum fiziğiyle, zaman yolculuğuyla bir temanın bizi beklediği sonucuna varabiliriz. Özellikle de fragmandaki bolca Terminator göndermesini düşünürsek zaman yolculuğu- derken yine teorilere dalmışım…

Kojima'nın sözlerini direkt aktarayım madem: "Lisede okuduğum bir kitapta 'sopa insanın tehditleri savuşturmasına, ip ise onun için değerli şeyleri yakınında tutmasına olanak tanır' diyordu. Çoğu online oyunda sopa kullanırız. Yeni oyunumuzda sopa kullanabiliyor olacaksınız ama hepsi bu değil. İp kullanarak dünyadaki diğer oyuncularla bağlantı da kuracaksınız. *Death Stranding* yeni bir tür başlatabilir."

Lisede okuduğu bir kitaptan ilham aldığına göre Kojima demek ki bayağıdır bu proje hakkında düşünüyor. Özgür olduğu bir ortamda karşımıza nasıl bir şeyle çıkacağını… "Merak ediyorum" diyeceğim olmayacak. "Merak" hafif kalır… **-Ömer**

Yapım: BioWare **Dağıtım:** Electronic Arts **Platformlar:** PC, PS4, X-One

MASS EFFECT ANDROMEDA

Kesmedi!

E3'ün en büyük hayal kırıklıklarındandı *Andromeda*. Tabii ki oyun hayvan gibi olacak, ona şüphe yok, yayınlanan videonun da zaten her saniyesi ayrı keyifliydi. Ama çok kısaydı be dostlar. Açız yahu daha fazla *Mass Effect* görmeye!

Yeni galaksi, yeni gezegenler, yeni ırklar, yeni heyecanlar… Ve Shepard yok. Onun yerine Ryder var. Kapak karakterimiz bu kez erkek olmayacak bu arada, sık sık karşımıza çıkacak olan, fragmanda gördüğümüz kadın Ryder'ımız.

Neler gördük diye bakıyorum… O kadar yeni ırk dediler ama nihayetinde gördüğümüz sürme çektikten sonra gözünü kaşımış gibi duran bir Asari oldu. Olsun, iyidir Asari'ler. Oynanış da bildiğimiz üçüncü şahıs tarzını koruyor. Bayağı iri arkadaşlarla da savaşacağımızı bildiğimizi gördük ayrıca.

O hastası olduğumuz atmosferiyle, detay seviyesiyle, hikâye ve karakter derinliğiyle yeni bir *Mass Effect* için can atıyoruz. Hatta biz bu can atanlar olarak o kadar çokuz ki BioWare'in içinde biraz panik havasının oluştuğuna dair dedikodular dolaşıyor etrafta. Tartışmalar, işi bırakanlar falan oluyormuş (söylenti tabii, yalan olmasın). Diğer taraftan ekibin tamamının değil ama çoğunluğunun yeni olduğunu, eski ekibin BioWare'in yeni fikr-i mülkü üzerinde çalıştığını da düşününce sanki insanın *Andromeda*'dan şüphe duyması gerekirmiş gibi geliyor. Ama duyamıyorum yahu! *Mass Effect* bu! Tamamen yabancı bir galakside taptaze, kimseyi tanımadığımız, kimsenin bizi tanımadığı bir yolculuğa başlama fikrinin büyüsünden çıkasım yok pek. **-Ömer**







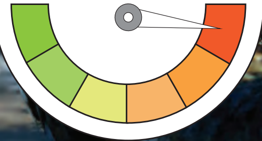
Yapım: Insomniac Games **Dağıtım:** Sony **Platformlar:** PS4

SPIDER-MAN

Marvel, sinema ve dizi alanındaki iddiasını oyun sektöründe de devam ettirme kararı aldı. Bunun ilk örneğini de *Spider-Man* ile göreceğiz. Henüz kısa bir video ve yapımcıların açıklamaları dışında elimizde pek bir materyal olmasa da heyecan katsayımız şimdiden yükselmiş durumda. Insomniac'ın (Ratchet & Clank'ler, Sunset Overdrive) PS4'e özel olarak geliştirdiği, ismi henüz belli olmayan *Spider-Man*'de filmlerden bağımsız bir Peter Parker'a hayat vereceğiz. Yine de MCU'daki Spidey'ye benzer olarak karakterin ortaya çıkış hikâyesi es geçilecek. Az da olsa tecrübeli bir Spider-Man ile New York caddelerinde ağ atacağız.

Sony ve Marvel'ın desteği, Insomniac'ın bu tarz oyunlardaki tecrübesi gibi unsurlar hayalini kurduğumuz Spider-Man oyununun habercisi niteliğinde. Duyuru videosunda izlediklerimiz de, özellikle grafik anlamında oldukça etkileyiciydi. Geliştirici ekibin ne kadar hırslı olduğunu "rüya projemiz" sözleriyle belli ettiğini de göz önüne alacak olursak Spider-Man'in emin ellerde olduğunu söyleyebiliriz. **-Furkan K.**







Yapım: Santa Monica Studio **Dağıtım:** Sony **Platformlar:** PS4

GOD OF WAR

"Cnm Olympus ck bzdu, biz bu sene Kuzey'deyiz ya"

Kaç tane oyun karakteri sayabiliriz; ekranda bir anda olağanca sakalıyla beliren ve "açım" diyerek milyonlarca insanı heyecan fırtınasına bırakan? Kaç tane sayabileceğimizi gerçekten bilmiyorum. Ama geçen ay bir tanesini yakından gördük.

Kratos, ilk kez gerçek anlamda PlayStation 4 çıkartması yapmaya hazırlanıyor. PS4 sahibi olduğumdan beri beklediğim an sonunda geldi çattı. Üstelik kısmen de olsa tahmin ettiğim bir şekilde. Değişerek. Ve umarım ki gelişerek.

"ACIKTIM"

Oyun türleri hiçbir zaman sabit bir şekilde kalamadı, kalamayacak da; beklentiler ve teknolojiler değiştikçe oyun türleri de reforma uğrayacak, adapte olmaya çalışacak. Belki bana kızacak okuyucularımız olacaktır ama *God of War*'un da bu değişime uğraması gerekiyordu. Önceki oyunların kötü olması sebebiyle söylemiyorum bunu. Ama önceki oyunlar yıllar öncesinde kaldı. Artık çağa ayak uydurma zamanı. Hatta söz konusu *God of War* gibi bir yapımsa çağı başlatma zamanı.

"Bİ' GEYİK BUĞULAMA GETİR"

God of War'un türe nasıl yenilikler getireceğini öngörebilmek için biraz erken ama kendi içinde getirdiği yenilikler üzerine rahatça konuşabiliriz. İlk olarak fark edebileceğimiz en bariz değişiklik kamera açısı. Artık omuz arkası diyebileceğimiz bir açıya geçmiş bulunuyoruz. Fakat dövüş esnasında bu açının birazcık geriye gittiğini de görebiliriz. Genel olarak oyuncuları (ve de beni) en çok düşündüren nokta bu kamera açısıyla çok kalabalık savaşlara giremeyeceğimiz korkusu. Açıkçası söz konusu *God of War* olduğunda insan aynı anda 3-5 düşmandan daha fazlası ile kapışmak istiyor. Benim tahminim kamera açısının her zaman için omuz hizasında kalmayacağı, zaman zaman çok daha gerileyeceği yönünde. Ayrıca Kratos'un seri hareketlerini koruması da kalabalık düşmanlarla yer yer savaşacağımız yönünde olumlu sinyaller veriyor.

İkinci büyük değişikliğimiz ise silahlarımız. Kratos ile özdeşleştirdiğimiz zincirli kılıçlar, yerini Kuzey mitolojisinin değişmez silahı baltaya bırakmış. Açıkçası Kratos abimize bayağı bir yakışmış balta. Kendisini uzaklara fırlatabilmek ve bir anda geri çekmek gibi seçeneklerimiz var (Thor?! Mjolnir?!)





Notlar

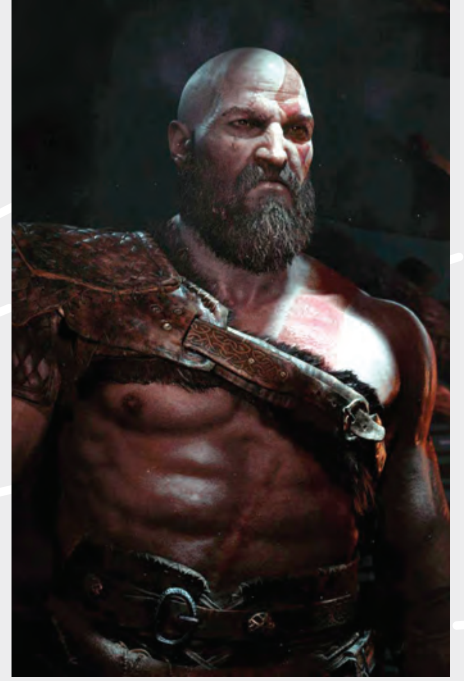
- Kratos'un seslendirmesi artık Christopher Judge tarafından yapılacak. Bence olmuş abimiz.
- Viking dönemine değil, öncesine gidiyoruz.
- Artık kare tuşuyla saldırmak yerine R1 ve L1'i kullanacağız (Souls mu dediniz?)
- Oyunla ilgili teorilerden biri de oğlumuzun Thor, bizim de Odin olabileceğimiz yönünde (öeh!).







« Çocuk da normal değil bu arada, büyülü saldırılar yapabildiğini gördük.







Muhtemel Rakip Tanrılar

- **BURI:** İlk tanrı
- **ODIN:** Bilgelik ve savaş tanrısı
- **HEIMDALL:** Asgard'ın koruyucusu
- **THOR:** Fırtına ve savaş tanrısı
- **NJORD:** Deniz, rüzgar ve bolluk tanrısı
- **RYNKAR:** Zaman tanrısı
- **LOKI:** Düzenbazlık, sorun ve ateş tanrısı
- **VOR:** Bilgelik tanrıçası

God of War'un türe nasıl yenilikler getireceğini öngörebilmek için biraz erken ama kendi içinde getirdiği yenilikler üzerine rahatça konuşabiliriz.

Tabii silahımızı bir düşmana fırlattığımız takdirde çaresiz kalmıyoruz, yumruklarımıza davranıyoruz. Kratos'un vahşi yapısına cuk oturmuş bu yumrukla pataklamalar.

Yapımcı ekip balta ile ilgili gelen eleştirilere "baltanın bir hikâyesi var" cevabını verse de oyunda tek göreceğimiz silahın balta olmayacağı bir gerçek. Eğer video bizi yanıltmıyorsa arayüzde Kratos'un aynı anda 3 adet silah taşıyabildiği gözüküyor.

"ÇAY KOY"

Tüm bu "gerçekçi"liğe kayma durumu işin sadece oynanış kısmında geçerli değil, hikâye de duygusal anlamda daha yoğun. Artık Santa Monica iş çıkışı Naughty Dog ile mi takılıyor bilemiyorum ama buram buram *The Last of Us* havasını almayan yoktur herhalde. Şahsen şikâyetçi değilim. "Ebeveyn-çocuk" ilişkileri her zaman ilgimi çekmiştir. Üstelik ebeveyn rolünde Kratos varsa bu ilginin beş misline çıktığını söylemeliyim. Kendisinin aile konusundaki hassasiyetini biliyoruz (adam sırf bu yüzden Yunan Tanrısı bırakmadı!). Ki oğluyla olan (gerçek oğlu mu onu da bilmiyoruz) ilişkisinin sarsıntısı 10 dakikalık videoda bile çok net ortaya çıkıyor.

Tüm oyun boyunca bir eğitimci vazifesi görecek Kratos. Oğluna bir şeyler öğretmek oyunun ana hikâyesinde kilit bir unsur. Açıkçası oyunun sonuna kadar devamlı ikili ilerleyeceğimizi zannetmiyorum ama oğlanın devamlı hikâye içerisinde kalacağı kesin. Tabii artık Kuzey'de olduğumuz için şartlar daha ilkel. Aaa durun ya, en önemli şeyi söylemedim. Artık İskandinav mitolojisindeyiz! Unvanımız gereği yine tanrılarla karşılaşacağımızı tahmin etmek zor değil, ama neden ve nasıl sorusunun heyecanı hâlâ sürüyor.

"TATLI DOKUNUYO..."

Yunan semalarından kalma Spartan Rage özelliğimiz yerinde duruyor. Üstelik bu kez daha farklı bir kullanımı olacağı da ortada. *God of War* ile özdeşleşmiş Quick Time Event'ler de (hızlı tuşa basma oyunları) önceki oyunlarda bildiğimiz gibi olmayacak. Yani işin ince taraflarında da önemli değişiklikler bizi bekliyor.

Bu tür içi devrimlerin oyunu genel anlamda bir klasik mertebesine taşımasını beklemiyorum. Daha da fazlasını bekliyorum! Türe devrim getirmesini bekliyorum! Daha önce yaptığını yine yapmasını, diğer oyunların yeniden ufkunu açmasını istiyorum! Şu an için bunu yapabilecek düzeyde olup olmadığını söylemek zor ama *God of War* gibi bir markanın bunu yapamayacağını düşünmek için sebep yok. O yüzden şimdiden hazırlayın zincir... Pardon, baltaları!

Bu arada ben de açım... Üstelik sakallarım da var ama hiç heyecan uyandıramıyorum. **-Enis**







Yapım: Hangar 13 **Dağıtım:** 2K Games **Platformlar:** PC, PS4, X-One

7 MADDEDE MAFIA III'TEN NE ÖĞRENDİK?

- Artık bir mafya lideri olduğumuz için mekân ele geçirme olayı önemli. Yani bol bol yan göreve hazır olun.
- Tüm bu yan görev curcunasına rağmen ana görevlere özenildiğini ısrarla vurguluyor yapımcılar.
- Açık dünyamızda şehir merkezi, yeşillik alanlar, bataklık bölgeler gibi farklı alanlar mevcut. Çeşitlilik adına güzel.
- Oyunda sizle çalışan 3 adet teğmeninize uygun şekilde davranmanız gerekecek. Aksi takdirde ihanete uğrayabiliyorsunuz.
- Eski Mafia oyunlarına nazaran arayüz ekranı daha kalabalık.
- Eski oyunlara göre gizlilik çok daha ön planda.
- Ana hikâye belgesel tarzında farklı bir anlatıma sahip. **-Enis**



Yapım: Dontnod Entertainment **Dağıtım:** Focus Home Interactive **Platformlar:** PC, PS4, X-One

VAMPYR

Garip iş şu vampirlik

Remember Me ya da *Life is Strange* isimlerinden birini duyduğunuzda kalp atışlarınız hızlanma belirtisi gösteriyorsa radarınıza almanız gereken bir yapım *Vampyr*. Oyunun adından da anlaşılacağı üzere *Vampyr*'da sevdiğimiz, saygı duyduğumuz, aynı zamanda da korktuğumuz vampirlerin hayatına konuk olacağız. Kontrolünü elimize alacağımız asil vampirimizi, yine tür değişikliğine giden Dontnod'un aksiyon RYO ile bezenmiş Londra'sında yöneteceğiz.

Dontnod'un amacı oyunculara hikâye ağırlıklı bir RYO deneyimi yaşatmak. Yarı açık bir dünyaya sahip olacağı belirtilen oyunda ana karakterimiz Witcher tarzında bir vampir. Fakat tahmin edebileceğiniz gibi karakter geliştirme özellikleri, diyaloglardaki farklı seçimler gibi klasik rol yapma öğeleri yerli yerinde duruyor. İşin aksiyon kısmı da yakın temas üzerine kurulmuş. Elimize bıçak tarzı bir silah alıp yemeklerimizi doğramak, gerekirse altıpatlarımıza sarılmak ve tabii dişlerimizle ziyafet çekmek aksiyon sırasında yapabileceklerimiz arasında. *Vampyr* bu E3'ün umut veren oyunları arasında kesinlikle. **-Furkan K.**



Yapım: Ubisoft SF **Dağıtım:** Ubisoft **Platformlar:** PC, PS4, X-One

SOUTH PARK THE FRACTURED BUT WHOLE

Adını hızlıca okumayınız

Serinin ilk oyunu bolca olumlu eleştiri aldıktan sonra *South Park* serisi, yeni oyunu ile çıtayı bir kademe daha yükseltmeyi amaçlıyor. İlk oyunun aldığı önemli eleştirilerden biri çatışmaların biraz sığ kalmasıydı. Süper kahraman mitosundan nemalanan kahramanlarımız bu sefer, süper güçlere ve pozisyon bazlı yeteneklere sahip olacaklar. Yani dövüş alanı içindeki aktif bir şekilde siper alabilecek, yeri geldiğinde düşmanları itip, çekebilen özelliklerini kullanabilecekler.

Buna ek olarak DC ve Marvel filmlerine sokulacak pek çok lafı, duyarsız göndermeleri ve bini bir para hakaretleri saymıyorum bile. South Park deneyimini başarıyla oyun dünyasına taşıyan ilk oyundan sonra kimsenin daha fazla Cartman'a hayır diyebileceğini pek düşünmüyorum. **-Ali**







11 KASIM 2016

Yapım: Arkane Studios **Dağıtım:** Bethesda **Platformlar:** PC, PS4, X-One

DISHONORED 2

Bir elin nesi var, iki elin sessizliği var

Özlediniz değil mi? Sessizce rakiplerinizin arkasından sokulup gırtlaklarına geçirdiğiniz hançerin gecenin zifiri karanlığındaki parlayışını özlediniz. Veya koca bir binadaki tek ruh duymadan işinizi sessizce halledip ortamdan sıvışmanın o tarifsiz tatmin hissi özlediniz. Hangi yolu tercih ederseniz edin benzersiz bir oyun deneyimi yaşatan *Dishonored*'ı özlediniz, değil mi?

Geçen ay ön incelemede Erim'in genişçe anlattığı bilgileri E3 tanıtımında bol bol gördük. Fakat kısaca (ve ilk oyun spoiler'lı bir şekilde) özet geçmek gerekirse *Dishonored 2* ilk oyunun 15 yıl sonrasında geçiyor ve bu sefer yönetebileceğimiz 2 karakter mevcut. Bunlardan ilki olan **Corvo**'ya *Dishonored*'dan aşinayız fakat bu sefer kendisi bir sese ve bol bol diyaloğa sahip. Diğer karakter ise ilk oyunun başında öldürülen İmparatoriçe Jessamine Kaldwin'in ve Corvo'nun kızı **Emily Kaldwin**. Aradan geçen yıllarda pek çok sıkıntıyla boğuşmuş olan Emily'nin hükümdarlığı bir komploya kurban gidiyor ve o da tıpkı Corvo gibi doğaüstü güçler kuşanıp (tabii ki gizemli **Outsider**'ın yardımıyla) Corvo ile birlikte İmparatorluğu kurtarıp yeniden tahta oturmaya çalışıyor.

İlk oyunun geçtiği sisli puslu Dunwall sokakları yerine bu sefer güneyin sıcak atmosferli **Karnaca** şehrindeyiz. Nasıl *The Witcher III: Blood and Wine* Fransa kırsalının aydınlık peyzajlarına geçiş yaptıysa *Dishonored 2* de bizi daha renkli fakat yine tehlikenin ve çürümüşlüğün kol gezdiği bir şehre götürecek. Oyunun başlarında yapacağımız seçime göre Corvo ve Emily'nin bakış açılarından ayrı ayrı deneyimler yaşayacağız. Yani oyunu en azından iki kere bitirmek elzem görünüyor. Ayrıca yapım ilk oyunun "low chaos" olarak tabir edilen finalini temel alarak devam ediyor. Bu finalde Corvo, Emily'yi kurtarmış ve İmparatoriçe'nin katili **Daud**'u öldürmemişti. Bu tercihin gidişatı nasıl etkileyecek göreceğiz. Corvo'nun güçlerini tekrardan kazanması gerekecekken Emily komple yeni yeteneklerle kuşanmış olacak. Gösterilen yeteneklerden *Mesmerize* düşmanların zihnini bir süreliğine kontrol eden ve onlara görünmeden yanlarından geçip gitmenizi sağlayan bir özellik. *Far Reach* bir çeşit kanca görevi görürken, *Domino* ise birkaç düşmanı birbirine bağlayarak hepsinin aynı kaderi paylaşmasına imkân sağlıyor. Örneğin gösterilen videoda duvara yerleştirdiğimiz bir sersemletici tek kişinin temasıyla ona bağlı diğer üç kişiyi de yere seriyordu. *Shadow Walk* gösterilen yetenekler arasında en enteresanıydı, bu modda Emily gölgemsi bir forma bürünüp sessizce sürünerek düşmanların işlerini bitiriyor.

Gösterilen son kısım ise terk edilmiş bir malikânede elimizdeki tuhaf cihaz sayesinde geçmiş ve günümüz arasında geçiş yaparak ilerlediğimiz bir bölüme aitti. Bu özel bölümde doğaüstü güçlerimizi kullanmadan ilerlememiz gerekecekmiş. Ayrıca Outsider'ın da burası ile bir bağı olduğunu düşünmek için elimizde haklı sebepler mevcut. Açıkçası her gösterilen yenilik oyuna karşı ağzımın suyunu akıttı arkadaşlar. Görkemli ve geniş mekânlar, daha iyi bir yapay zekâ, yapılan seçimlerin oyunun akışını etkilemesi, istediğimiz gibi oynayabilme serbestliği ve güçlü bir hikâye anlatımı bizleri bekliyor gibi. Bir aksilik olmazsa Corvo ve Emily'nin sürprizlere gebe macerasına Kasım ayında kavuşuyoruz, o zamana dek ilk oyunu farklı bir sonla görmek adına tekrar oynamak hiç de zaman kaybı sayılmaz. **-Eren E.**


"Burada, burada olmaması gereken bir şeyler var sanki..."





15 KASIM 2016

Yapım: Ubisoft Montreal **Dağıtım:** Ubisoft **Platformlar:** PC, PS4, X-One

WATCH_DOGS 2

Dijital Savaş Alanında Hacker'lıktan Hacktivistliğe dönüşüm...

Yeni iletişim teknolojilerinin içinde yaşıyoruz. Etrafımızda dijital olmayan eşya yok. Telefonlar, televizyonlar, saatler, mutfak eşyaları... Kullandığımız her şey "akıllı". Sürekli online'ız; her şeyimizle, tüm özelimizle. Giderek sayısallaşıyoruz. Bütün bilgilerimiz veri tabanlarında toplanıyor. Benliğimiz megabyte'larla ölçülüyor. Kullandığımız dijital eşyaların sayısı arttıkça kullanılırlığımız da artıyor. Bu dijitalleşmeyi yöneten büyük şirketler, devletler; artık en mahremimize kadar giriyor. Giderek daha yönetilebilir oluyoruz. Özgürlüğümüzü, özgünlüğümüzü kaybediyoruz.

Peki bu yeni düzenle başa çıkmanın yolu yok mu? Gücün şekli değişince güçle ve güçlüyle mücadele şekli de değişiyor, dijital çağda mahremiyetimizi, özgürlüğümüzü korumak için dijital önlemler almak gerekiyor. Açık veya karanlık... Yeni düzende yeni sivil toplum yapılanmaları oluşuyor, dijital güç sahiplerine karşı anladıkları dilden konuşan yeni nesil aktivist gruplar ortaya çıkıyor. Anonymous gibi. DedSec gibi...

Yeni aktivizm, heyecanlı gençlerin ilgisini çekiyor. Hacker'lık havalı bir iş ne de olsa. Orijinal bir şeyler yapmak, bir amaç için çalışmak, ortak ideal etrafında toplanmak kulağa hoş geliyor. Marcus Holloway de sayısı her geçen gün artan bu hacktivistlerden biri. DedSec adındaki bir grubun üyesi. Deli dolu, coşkulu, hareketli, idealist bir genç Marcus, Chicago'lu dostumuz Aiden Pearce gibi kendi şahsi meseleleri için kullanmıyor bilişim yeteneklerini; kendi hayatını anlamlandırmaya çalışırken toplum yararına, özgürlük adına çalışıyor. Yeteneklerini ve bildiklerini idealleri için, ait olduğu grubun amaçları için kullanıyor. Onun hikâyesi kişisel bir intikam hikâyesi değil; kendisi de o kadar öne çıkan bir kahraman değil. Aynı amaç uğruna çalışan onlarca gençten biri. Zaten belki Marcus'u Marcus yapan da bu aidiyet, bu ortak idealler.

SEÇME ÖZGÜRLÜĞÜMÜZÜN OLDUĞUNU SANMAK

Hack'i yeni nesil bir silah olarak toplum yararına kullanmayı amaç edinen bir grup olan DedSec, aslında *Watch_Dogs 2*'nin başkahramanı desek yalan olmaz. İlk oyunda Aiden'ın kişisel hikâyesine tanık olduktan sonra bu kez daha önemli, daha genel bir konumuz var. DedSec'le birlikte teknolojinin ve hacker'lığın toplumsal boyutuna daha çok odaklanacağız. İlk oyundaki "kötü insanlara karşı savaş"ın aksine bu kez yozlaşmış sisteme karşı savaşacak, insanları manipüle eden büyük şirketlerle mücadele edeceğiz. Büyük şirketlerin, sosyal medya devlerinin seçimlerde destekledikleri adayları insanlara nasıl empoze ettiğine tanık olup demokrasinin kaderini değiştirmeye çalışacağız (ABD'de başkanlık seçimlerinin gerçekleştiği yıl çıkan bir oyun için



Hack seçeneklerimiz çok daha çeşitli ve eğlenceli. Ama iş kavga-dövüşe gelirse de silahların çıktısını alıp kullanabiliyoruz.





Silahların yanında Marcus'un iki tane de küçük aracı dikkat çekiyor. Biri son yıllarda oyunlarda sık görmeye başladığımız tipte bir yardımcı, RC Jumper adında uzaktan kumandalı küçük bir araba. Buradaki en büyük farkı ise ucunda bir USB çıkışı olması, bu bağlantıyı kullanarak uzaktan hack yapabiliyor Marcus. Diğer araç ise drone, veya medyanın kullanmayı sevdiği havalı ismiyle: insansız hava aracı (böyle yazınca hakikaten çok başka bir şeymiş gibi geliyor). Bunu da yine uzaktan kumandayla kontrol ediyor Marcus. Düşmanların olduğu yere gizlice göz atabiliyor bu sayede.

Drone eğlenceli duruyor ama yapay zekâ biraz fazla zor fark ediyor gibi.



SAN FRANCISCO NEHRİ'NİN DİJİTAL DALGALARI

Marcus aslen Oakland'lı ama San Francisco'da yaşıyor. Yokuşlarıyla, Golden Gate Köprüsü'yle ve daha önemlisi "ctOS 2" adlı sistem etrafında aşırı dijitalleşmiş yapısıyla ünlü San Francisco'da... Chicago'dayken kameraları, telefonları, trafik ışıklarını, elektronik köprü ve bariyerleri hack'leyebiliyorduk. San Francisco'da ise televizyonlardan robotlara, iş makinelerinden otomobillere kadar genişlemiş hack yelpazemiz (ben yıllardır elektronikleşen otomobil teknolojisine karşı mekaniği savunuyordum hep, bakın olay nerelere gidiyor gördünüz mü?).

oldukça ilgi çekici bir konu olmuş). Başka bir deyişle bu kez hacker'ların değil hacktivistlerin hayatına misafir olacağız.

DedSec'in bir üyesi olarak daha çok organize görevlerde bulunacağız. Ekipçe hareket edip planlı işler yapacağız. Ekip hissiyatının ve planlı olmanın ne derece önemli olduğunu bilmiyoruz ancak bazı görevlerin küçümsenmeyecek seviyede olduğunu düşünürsek (büyük soygunlar gibi) düzensiz ve şahsi oynamak kolay olmayacaktır.

DedSec'in eylemlerinin dijital tarafı olduğu kadar aksiyon tarafı da var. İş aksiyona gelince, hack becerimizle düşmanların dikkatini dağıtarak aralardan sızmak haricinde kabaca iki seçeneğimiz olacak. Birincisi klasik ateşli silahları kullanmak. Düşmanların bunalttığı, hack'lemenin yetersiz kaldığı yerlerde emaneti çekip adaleti sağlamak yani. Aşina olduğumuz, klasik bir tarz. Silah konusunda çeşidimiz yine çok olacaktır. Aksiyondaki ikinci seçeneğimiz ise yakın dövüş silahları. Ama klasik sopa, bıçak vs. gelmesin aklınıza hemen. Teknolojiyle içli dışlı bir oluşum bu DedSec, gerektiğinde kendi silahını kendisi üretebiliyor, üyeleri 3D yazıcı teknolojisini kullanarak kendi tasarımlarınca yakın dövüş silahları yapıyorlar. Kahramanımız Marcus'un elinde bunlardan birini gördük. Örgülü bir sapa ve bilardo topunun oturduğu bir uca sahip bir çeşit sopaydı bu. Enteresan bir tasarım ama esnek ve vurdu mu yer yapan etkili bir alete benziyor.

Şehirdeki her şeyi hack'lemek, ilk oyunun da tanıtımlarında çok kullanılıyordu fakat oyun çıkınca gördük ki o kadar eğlenceli, o kadar çeşitli değilmiş. Aynı zamanda düşmanları ekarte etmek için de çok pratik bir yöntem değildi; kalabalık düşmanların arasından hack'leye hack'leye geçmek, vura kıra geçmekten daha uzun ve zor olabiliyordu. Bu yüzden açık dünyada hack yapmak bu kez hiç ilgimi çekmiyor. Ancak hacktivizm gibi oyunun yapısına da tam uyan orijinal bir konsepti seçmeleri, ABD başkanlık seçimleri gibi güncel ve önemli bir konuyu ele almaları, beni gerçekten heyecanlandırıyor. En güzel tarafı da ilk oyunun aksine duyurulduktan kısa süre sonra çıkıyor olması. Bu sonbaharda tam da ABD seçimlerinin olduğu dönemde tadına bakma fırsatı bulacağız *Watch_Dogs 2*'nin. **-Burak**

Bu minik alanda kısaca içimi dökmek istiyorum: Boyband geyiklerinden çok sıkıldım!

30 EYLÜL 2016

Yapım: Square-Enix Dağıtım: Square-Enix Platformlar: PS4, X-One

FINAL FANTASY XV

Bir şey de olmasın şu oyunun içinde

Asıl etkinliğinin üzerinden çok zaman geçmemiş olmasından mütevellit E3'te büyük olay olmadı *FF XV*. Yine de önce (Batılıların hoşuna gider diye düşünmüşler herhalde) bol dubstep'li, bol aksiyonlu güzel bir fragman yayınladılar. Oyunun bir şekilde VR destekli olacağını da öğrendik bu fragman sayesinde.

Sonrasındaysa yönetmen Hajime Tabata sahne aldı ve oynanış videoları eşliğinde yarım saate yakın bir sunum yaptı. İlk olarak yeni "Wait Mode"u öğrendik. Bu modu açtığımızda istediğimiz an oyunu durduruyoruz, rahat rahat yapacaklarımızı seçiyoruz. Aksiyon oynanışa soğuk bakan *FF*'ciler için güzel bir opsiyon olmuş.

Ondan sonra oyunun giriş sekansının ardından ilk kez dünyaya serbestçe açıldığımız, kurak bir bozkır iklimine sahip bölgeyi gösterdiler bolca. Zaten *FF XV* için her zaman derler ya "fantastikten çok gerçekçi bir ton hâkim olacak" diye, aynen o şekilde müthiş güzel bir görselliğe sahip, bizim dünyamızdan alınma gibi duran bir alan olmuş burası da.

Çok tatlı bir özellik daha tanıtıldı ayrıca: Elimizdeki elementleri ve eşyaları birleştirerek büyü elde etme. Mesela gösterimde buz, yıldırım ve iksiri birleştirerek Heal Fira elde ediyorlardı. Çok az gördük ama az çok JRYO'larla ilgiliyseniz bu sistemin ölümüne derin olacağını sezmişsinizdir.

Oyundaki en büyük şehirlerden birini, Venedik'ten esinlenmiş Altissia'yı da hafiften tanıttılar. Yani oyunun görselliğine şimdiye kadar hayran kalmadıysanız bir de Altissia'ya göz gezdirin derim. Özellikle geceleyin ne kadar güzel durduğuna inanamazsınız. Bir "ufacık" ayrıntı; Altissia'nın içinde bir de kolezyum var. Yani? Yani *Kingdom Hearts*'lardaki gibi turnuvalara katılıp ömür çürütebileceğiz gibi duruyor. Uff nasıl oynanır var ya…

Son bir dokunuş olarak sunumda otomobilimiz Regalia'nın uçan, uçmakla kalmayıp süper şekilli bir tasarıma kavuşan halini de gösterdiler. Tam figürü alınası.

Kısacası bu E3'te gösterilenler de hem gaz vermeye, hem de oyunun büyüklüğünü daha fazla gözler önüne serip göz korkutmaya devam etti. İkisi de ürpertici iki soru geliyor insanın aklına: "30 Eylül'e kadar ne yapacağız?" ve "30 Eylül'den sonra ne yapacağız?". **-Ömer**





Yapım: Atlus Dağıtım: Sega Platformlar: PS4, PS3

PERSONA 5

14 ŞUBAT 2017 (K.A.)

Atlus her yeni *P5* videosuyla coşturmayı sürdürüyor. Önce geçen haftalarda çıkan şık fragmanın İngilizce altyazılısını yayınladılar, ardından cooperation karakterlerinden (sosyal bağ kurabileceğimiz karakterler) üçünü tanıttılar, onun da ardından ekibimizin son üyesini gösterdiler; adı Goro Akechi ve kendisi bir dedektif. Hırsızlık temalı bir oyunda enteresan bir yeri olacak gibi.

Ve nihayetinde yaklaşık 9 dakikalık öyle bir oynanış videosu geldi ki… Oyun ilk duyurulduğu günlerden beri bu kadar gaza gelmemiştim sanırım. İlk dakikalarda karakterimiz şehirde dolaşıyor, dükkânlara giriyor, part-time işlerde çalışıyor, okulda diğerleriyle muhabbet ediyor vs. *P3* ve *P4*'ten alıştığımız gündüz hayatımız daha da fazla seçenekle devam ediyor, net görüyoruz. Ve şehir tabii ki teknik olanaklar sayesinde çok daha yaşayan bir yer havası veriyor. Hepsini geçtim menü tasarımları olsun, arayüz tasarımı olsun, sahne geçiş ekranları, karakter portreleri vs. olsun, hayatımda bu kadar klas bir oyun görmedim ben.

Videonun geri kalanı da oynanışa ayrılmıştı ve… bütün bu yazıyı klas kelimesiyle doldurasım geliyor yahu! Her şey müthiş stilize. Zindanlar harika, düşmanın "boğazını kesip" savaş başlatma animasyonu çok şık, müziklerde Shoji Meguro yine döktürmüş... Ama bu videonun asıl can alıcı kısmı benim için neresiydi biliyor musunuz? *Persona 1* ve *2*'de ve çoğu *Shin Megami Tensei* oyununda olan düşmanlarla konuşup onları saflarınıza katma seçeneğinin geri geliyor olduğunu öğrendik! İşler çok derinleşecek ve çok eğlenceli hale gelecek, şimdiden söylüyorum.

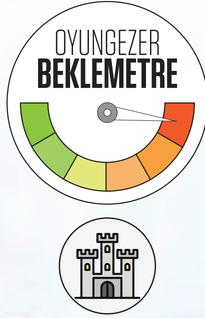
Ve hayır… Avrupa çıkış tarihi hâlâ yok… ABD'den getirtme yöntemlerine şimdiden bakmak gerek sanıyorum. **-Ömer**











25 EKİM 2016

Yapım: Ubisoft Montreal **Dağıtım:** Ubisoft **Platformlar:** PC, PS4, X-One

THE LAST GUARDIAN

Bu Günleri De Görecek Miydik...?

Nihayet! O kutlu gün sonunda geldi dostlar; *The Last Guardian*'ın çıkış tarihi açıklandı. Kendisi Ekim sonunda bizlerle. Yayınlanan E3 fragmanı bize her ne kadar çok yeni bilgiler vermese de uzun, upuzun bir bekleyişin ardından gelen kesin çıkış tarihi yüreklere su serpti.

Lakin oyunu deneme şansı bulan bazı basın mensuplarının grafiklerin hafif eskimiş olduğundan yakındığını söylemek gerek. Oyunun geçtiği alanın devasalığı süre bakımından biraz uzun olacağını düşündürtürken, sonlarda gördüğümüz kanat çıkaran Trico ileri kısımlarda onun üstüne binip uçabileceğimize mi dalalet ediyor acaba? Bir de sevimli Trico'nun benzeri ve pek de sevimli olmayan bir yaratık daha gördük ki o arkadaşın olayı başlı başına bir muamma bizim için. Ayrıca oyunun komple bir flashback şeklinde anlatılacağı, anlatanın da muhtemelen yönettiğimiz çocuğun yaşlılığı olacağı sızan bilgiler arasında.

Hepsi bir yana oyun sonunda çıkıyor ya ben ona seviniyorum, grafikleri de güzel görünüyor gayet. Beklediğimiz tatta duygusal bir oyun deneyimi de sunarsa *The Last Guardian* tüm bu bekleyişi affettirecektir diye düşünüyorum. **-Eren E.**

Trico'nun pek insan canlısı olmayan kuzenleri de var gibi.



Ico ve Shadow of the Colossus'un hayranları bu çıkış tarihini o kadar uzun süredir bekliyordu ki...







2017

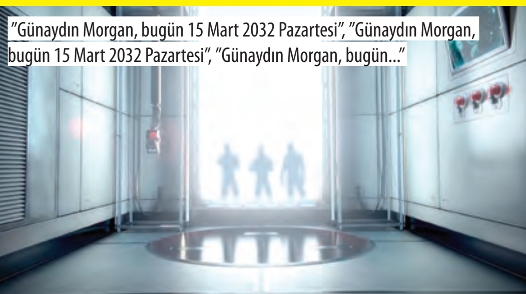
Yapım: Arkane Studios **Dağıtım:** Bethesda
Platformlar: PC, PS4, X-One

PREY

Açık olalım, bunu beklemiyorduk. Prey'in geri dönmesi bizler için ne kadar sürprize, bu şekilde dönmesi de bir o kadar ilginçti. İlk oyun tam bir shooter kafasına ilerlerken *Prey 2*'nin (yalnızca Prey olarak geçiyor ama, kafa karışıklığı olmasın) biraz daha psikolojik gerilim türüne kayacağı izlenimini aldık fragmandan.

Peki neden yeniden *Prey*? Bu ilk oyunun konusuyla ilgili olabilir mi? *Prey*'de organik ya da inorganik her türlü materyali sömüren The Sphere varken, bu kez başkarakterimiz olacakmış gibi duran Morgan'ın cisimleri hareket ettirebildiği ve silah olarak da kullanabildiği simbiyotik bir gücü var gibi görünüyor. Daha çok bir uzaylı enfeksiyonu havası veren bu güce, üzerinde yapılmış deneyler sonucu ulaşmış olabileceğinin de sinyallerini veriyor fragman. Tabii bunların hepsi varsayım, olaylar çok daha ilginç bir şekilde de gelişebilir. Oyun Arkane'in *Dishonored 2*'de kullandığı Void Engine motoruyla geliştiriliyor bu arada.

Oynayış açısından gördüğümüz şeyse oyunun shooter yanını bırakmamış olduğu. Hoplayıp zıplayan gölgemsi varlıkları vurduğumuz sahneler görüyoruz. Bir diğer ilginç yansa oyunun dünyada başlayıp uzaya geçmesi. Aynadaki görüntüsü kendisiyle konuşmaya başlayan Morgan'ın başına neler gelecek, görmek için 2017'yi bekleyeceğiz ama olsun. Gelsin bakalım, bu kez nasıl bir şey olacak. **-Tarık**


"Günaydın Morgan, bugün 15 Mart 2032 Pazartesi", "Günaydın Morgan, bugün 15 Mart 2032 Pazartesi", "Günaydın Morgan, bugün..."

26 TEMMUZ 2016 - ERKEN ERİŞİM

Yapım / Dağıtım: Compulsion Games **Platformlar:** PC, X-One

WE HAPPY FEW

Bunlar mutluluk gözyaşları

Microsoft sunumunda bir video başladı. Video dönerken yorumlarda millet "*BIOSHOCK!!!*" diye haykırıyordu. Şahsen ben de bir ara yeni bir *BioShock* oyunu geliyor diye gaza geldim ama video bitince *We Happy Few* olduğunu anladık. Ve hayır, hayallerimiz hiç de yıkılmadı.

Bu taş gibi oyun *BioShock*'a tasarım yönünden oldukça benzese de (ki sorumlu tasarımcı hiç *BioShock* oynamamasına rağmen) bu distopik geçmişin İngiltere'si bizlere çok farklı bir tecrübe yaşatacak. *WHF*'de her öldüğünüzde, her yeni oynadığınızda; mekânlar, karakterler, ana şablon değişecek. Hem de her seferinde! Oyunu isterseniz hikâyeye bağlı kalarak lineer bir şekilde bitirebileceksiniz ama oyunun asıl noktası hikâyesi değil; yapımcıların dediği gibi "bu bir hayatta kalma oyunu, hikâyeyi bitir oyunu değil". Gerçekten de öyle. Henüz %40'ı bitmiş pre-alpha aşamasındaki oyunu oynayanlar adeta *BioShock* ile *Skyrim*'in birleştiği bir evrende her deliğe giriyor, her kutuyu yağmalıyor, her şeyi craft'lamak istiyor. En ufak bir dövüş sonunuz olabiliyor. İsterseniz gizli gizli ilerleyin, isterseniz efendi efendi konuşun ama yapmanız gereken tek şey bu oyunda **haplanmak ve mutlu olmak**! Yoksa etrafınızdakiler başınıza musallat oluyor, yardımlarınızı kabul etmiyor, polisler sinek gibi başınızda vızıldıyor. Arkanızda 5 polis sizi kovalarken sanki bir ayı sürüsünden kaçıyor heyecanı ile girecek delik arıyorsunuz. Evlerin içine sızabilir (yakalanırsanız ayrı dert), çayırlara saklanabilir, güvenli noktalara erişebilirsiniz. Envanteriniz de bu amaçlar doğrultusunda oldukça özenli tasarlanmışa benziyor. Su, yemek gibi temel ihtiyaçlarınızı karşılamalı, yağmaladığınız şeylerle işe yarar eşyalar yapmalı, bunları kullanacağınız noktaları bulmalısınız. Bunları yaparken de ister hikâyeyi devam ettirin, isterseniz de içinde bulunduğunuz kocamaaaan haritanın derinliklerine inin.

Temmuz'da oyun erken erişim aşamasına geçecek, pek çok geri bildirim toplanacak ve 2017'nin ilk çeyreği içinde bu ufak geliştirici ekip bu taş gibi oyunu bizlere hazır edecek. Tasarım ve konsept anlayışıyla 2017'de bol bol konuşacağımız bir oyun olabilir *WHF*, notunuzu alın şimdiden gençler. **-Volkan**







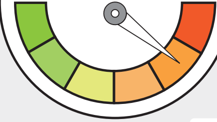






24 OCAK 2017

Yapım / Dağıtım: Capcom **Platformlar:** PC, PS4, X-One



RESIDENT EVIL VII

20. yıla yakışır değişimler bunlar

Capcom biliyorsunuz ki bu sene serinin 20. yılını kutluyor. Şahsen ben en çok *Resi 2*'nin yeniden yapılıyor oluşuna bayılmıştım ki E3'ten korku dolu bir videodan sonra *Resident Evil VII* logosunu ekranda görmek çok iyi geldi. *RE6* ile aksiyon-gerilime kayan *RE* markası, *Revelations* serisinde eski oyuncuları memnun ederken *RE7*'yle de günümüz korku oyunu sevenleri ihya etmeye hazırlanıyor.

KÖKE GELİNİR Mİ YOKSA DÖNÜLÜR MÜ?

Herkesin dilinde "köklere dönüş" olsa da durum tam olarak öyle değil sevgili okuyucu. Nedenlerini zaten sayacağım ama bu lafın neden söylendiğine açıklık getirmek isterim. Köklere geri dönüş çünkü o ağır aksak oynanış, koridorlara, odalara sıkışmışlık hissi, araştırma hissi, bulmaca çözme yeteneği, beklenmedik anlarda yürek hoplatan sahneler, karanlık, gölgeler, fısıltılar, müzikler, tınılar... İşte bunları *RE7*'de göreceğiz ama görme şeklimiz biraz değişik olacak. *RE7* tümüyle FPS bakış açısından oynanan bir oyun (VR gözlüğünüz varsa da tümüyle onla oynanabilecek). Öyle büyük silahlar hayal etmeyin diyor yapımcı ama kendimizi savunabileceğimiz silahlar da bulunacak (balta kesin olur mesela). Zaten şu anda oyunun oynanabilir demosu PS Plus sahiplerine ücretsiz olarak PS4 üzerinden sunuluyor, yakında PC'ye de gelecek. Bu demonun ana oyunun bir parçası olmadığını ama konsept olarak paralel olacağını söyledi yapımcılar. Demoya baktığımızdaysa günümüz atmosfer bazlı korku oyunlarından ders alındığını görüyoruz ama "yürüme simülatörü" olmadığını ve QTE yani zamanlamaya dayalı aksiyonların bulunmadığını da yapımcılar sizlere iletmemizi istedi.

Capcom en güzel hamleyi de oyunun demosunu hemencecik yayınlayarak yaptı.



Demoya ayrı bir paragraf ayırırsam; hızlı oynarsanız 5 dakikada bitiveriyor ancak piksel piksel araştırırsanız aslında oldukça derin olduğunu görebiliyorsunuz. Birden fazla son, detaylarda demodaki hikâyeyi derinleştiren öğeler var. İlk oynadığınızda gerçekten yusuf yusuf olmanız kaçınılmaz. Gizem deseniz, dolu! "Bir şey gördüm sanki!", "bir şey duydum sanki!" şeklinde sahneler sizi bekliyor. Hatta şöyle diyeyim; oyun içinde bulunan ama tam olarak kullanılamayan balta ve takma parmak eşyaları, Reddit ve NeoGaf'ı ayağa kaldırdı. Ben şu satırları yazarken hâlâ gizemi araştırılıyordu bunların. Bu nedenle demonun tüm glitch'leri keşfedildi. Bir grup demoda başka bir şey olmadığını söylerken, bir grup da demonun tümüyle bitmediği savunuyor. Dedikodulara göre Capcom yetkilileri de her şeyin henüz çözülemediğini söylemişmiş. Şahsen ben bunun biraz PR olduğunu düşünüyorum ama bizim gibi eski kafalı sur-horror oyuncularını sahaya inmiş olarak görmek gerçekten güzel.

ACELE İŞE VR KARIŞIR

2017'nin Ocak ayında çıkacak olan *RE7*'nin biraz çabuk çıkacak olmasına dikkatinizi çekerim. Hem de henüz oyunun sadece %67'sinin bittiğini düşünürsek. Açıkçası bu acele beni biraz endişelendiriyor. Capcom en son *Street Fighter V*'te bu aceleciliği göstermişti ve oyun 6 aydır hâlâ adam olamadı. Yine de sizi korkutmayayım, hatta güzel ve ilginç bir haber vereyim: *RE7*'nin yazarı ilk kez Asya'nın dışına çıkıyor; *F.E.A.R.* ve *Spec Ops: The Line*'ın kaçık yazarı Richard Pearsey kadrodaki yerini almış. *RE7*'nin konu bakımından sürprizlerle dolu olacağını şimdiden söyleyebiliriz sanırım.

Peki *RE7* bir *P.T.* özentisi mi? Hatta geliştirici ekipte *P.T.*'den çalışanlar da var mı? *RE7* yapımcıları Kojima'nın *P.T.*'sinden etkilendiklerini itiraf ediyorlar ama bu etkilenme çıkış aşamasında yaşanan bir şey değilmiş çünkü *RE7*'nin geliştirilmesine daha *P.T.* yokken başlanılmış. Ve kesinlikle bir *P.T.* çalışanının ekipte yer almadığını da vurguluyorlar. Buradaki hassasiyet oyuncuların beklentilerini aşağı çekmemek şüphesiz. "Asıl oyunu oynadığınızda *RE7*'nin çok daha farklı ve yeni olduğunu göreceksiniz" diye de ekliyor yapımcılar. Ekip güzel, zamanlama güzel, VR güzel olunca ben de *RE7*'ye nedense güveniyorum sevgili okuyucu, size de öneririm. **-Volkan**







Yapım: Quantic Dream **Dağıtım:** Sony **Platformlar:** PS4

DETROIT BECOME HUMAN

Tost makinesi demeyin, çok bozuluyorlar

David Cage, "Tıpkı bir insan gibi" diye bahsediyor Detroit'ten, "iniş çıkışları olan, krizler ve büyük başarılar yaşamış bir şehir." Amerikan otomotiv endüstrisinin kalbiyken 2000'lerin büyük emlak krizinde General Motors'un iflasıyla aniden hayalet şehre dönüşen; fabrikaları, gökdelenleri terk edilen, bir zamanlar neşeyle parıldayan ışıkları bile mahzunlaşan, 2013'te komple iflasını açıklayan ama şimdilerde tekrar toparlanmaya çalışan bir kent bu. Sadece ekonominin değil, Amerika'nın "ırk" meselesinin, çoğu otomotiv işçilerinden oluşan nüfusu sebebiyle sınıf mücadelesinin de merkezinde yer almış tarih boyunca Detroit, namı diğer Motor City. *Detroit: Become Human*'sa, ne bugünün ne de geçmişin, bundan bir yirmi yıl kadar sonrasının Detroit'ini alıyor arkasına ki E3 videosuna bakılırsa şehir 2040'lara gelindiğinde epey canlanmış, zenginleşmiş ve acımasızlaşmış…

En son *Beyond: Two Souls*'la "eh meh" bir performans tutturup beklentilerimizin altında kalan Quantic Dream'in yeni PS4 oyunu *Detroit*'i, ilk kez yıllar önce, o nereye bağlanacağı belirsiz *Kara* videosunda gördük. Birtakım "insansı" laflar eşliğinde montajını izlediğimiz bir androiddi Kara. Geçtiğimiz Ekim'de, Paris Oyun Haftası'nda oyunun ismini öğrendik. Ve nihayet E3'te bir oyun içi videoyla birlikte hikâye biraz daha netleşti.

Yakın gelecekteyiz. Henüz uçan arabalar yok ama kısa zamanda büyük işler başaran teknoloji, son derece gelişmiş androidler sunmuş insanlığın hizmetine. Seri üretimleri Detroit'te yapılan bu aşırı insansı yapay zekâ mucizeleri, elbette bir noktada arıza yapıyor ve tuhaf davranışlar sergilemeye başlıyor. Kimi işini bırakıp kayıplara karışıyor, kimi intihar ediyor. Bir makine için fazlasıyla ürkütücü bu eğilimlerin sebebini bulmak ve sorunu kontrol altına almaksa yine androidlerden kurulu bir dedektif ekibine düşüyor. "Androidleri bugüne kadar gördüklerimizden daha farklı bir bakışla ele almak istiyorum" diyor David Cage. İnsanların iyi, makinelerin kötü olduğu klişe bir hikâyeden kaçınmak için de dünyayı androidlerin gözünden göreceğimiz bir hikâye yazmış. Kara ve Connor, oyunda kontrol edeceğimiz açıklanan iki makine. Muhtemelen verdiğimiz kararlara göre oynayacağımız karakter sayısı çok daha fazla olacak ve bunların arasına insanlar da eklenecek.

BÖLÜM SONU CANAVARI: PİŞMANLIK

Kararlar ve sonuçları… Quantic Dream oyunlarını farklı, etkileyici, dramatik ve zaman zaman da sinir bozucu yapan şey bu. Elbette Detroit'te de kural bozulmuyor ve gözlerim beni gaza getirmiyorsa inanılmaz bir seçenek-sonuç bolluğu içeriyor oyun. E3 videosunda kafayı yemiş bir androidi, rehin aldığı küçücük bir çocukla birlikte bir gökdelenin terasında izliyorduk. Dedektif Connor, krizi çözmek üzere olay yerine geliyor ve dersine ne kadar çalıştığına bağlı olarak belli diyalog seçenekleri çıkıyor. *Fahrenheit*'tan bu yana olduğu gibi çabuk düşünüp en mantıklı lafları etmeye çalışıyor ve karşımızdakini ikna edebilirsek istediğimizi elde ediyoruz. E3 videosunda gördük ki sadece iki ya da üç değil epey bir ihtimal var. Android, çocuğu bize bırakıp kendini aşağı atabilir, Connor'ı vurabilir, sadece çocuğu atabilir, bizim adamlar tarafından vurulabilir ve daha neler neler…

Quantic, yine oynanış öğesi olarak bize bir silah ya da bir çift yumruk değil, sadece bir hikâye veriyor. Ve bu hikâyenin sürekliliği için, ölüm dâhil tüm anları geri dönüşsüz olarak kaydediyor. Yani karakteriniz ölünce ne bir "game over" ekranına düşüyorsunuz ne de bir "reload" seçeneğiyle karşılaşıyorsunuz. Ölümün travması bir şekilde yaşanıyor ama oyun/hayat devam ediyor. Yaralanabilir, bir bilgiyi atlayabilir, büyük bir hata yapabilir ya da ölebilirsiniz… Bunlar size geri dönme şansı vermiyor, sadece hikâyenizi daha zor hale getiriyor.

Detroit, Amerika'nın "ötekiler" tarihi açısından sembol bir şehir, siyah ve beyaz ırk ayrışmasının en yoğun yaşandığı yerlerden biri. Ve androidlere başka türlü bakmayı vadeden bir oyunun bu şehirde geçmesi elbette tesadüf değil. Quantic bu konuda ne kadar cesur davranacak, yeni bir şeyler söyleyecek mi yoksa en güvenlisinden bir "android de olsa insan insandır" mesajıyla mı yetinecek merak ediyorum. Oyun sağlam olduktan sonra alt metinler kimin umrunda diyorsunuz belki. Demeyin. *Detroit: Become Human*'ı sağlam yapacak olan yanı oynanışı ya da grafikleri ya da bulmacaları değil, hikâyesi. Yeni bir şey söylemeyecekse ilginç olma şansı da olmayacak. **-Serpil**

Yapım: Platinum Games **Dağıtım:** Microsoft **Platformlar:** PC, X-One

SCALEBOUND

Birlikten kuvvet doğar

Microsoft'un büyük haberi, yani Xbox One'a çıkacak tüm oyunların PC'ye de geleceği haberini vermesi konsol sahiplerini üzerken benim gibileri de sevindirdi. Bu sevincimin en büyük kaynağı ise şüphesiz *Scalebound*.

Fantastik Draconis dünyasında geçen, fakat bizim dünyamızdan buraya düşmüş olan **Drew** ve ejderhası **Thuban**'la kol kola ilerlediğimiz oyun Hideki Kamiya'nın yetenekleri ellerinden çıkma. "O kim?" derseniz kısaca *Bayonetta*, *Resident Evil*, *Devil May Cry* ve *Okami* der aklınızı alırım.

Son gösterilen boss kesme videoları oyunda aksiyonun dibine vurulduğunu ve oldukça çeşitli şekillerde düşmanlarla savaşabildiğimizi müjdeliyordu. Grafiklerde biraz downgrade sezilse de bunun Windows 10 platformları için yapıldığını tahmin etmek güç değil. 4 kişilik co-op modu ise *Dark Souls* serilerine benzer şekilde çalışacak ve oyunu baştan sona arkadaşlarınızla oynayabileceksiniz. Co-op modun tek kişiyken zorlananlar için epey faydalı olacağını söylüyor yapımcılar. Tabii ejderhanızla hava atma şansınız da mevcut. Bunlar dışında oyundaki dostumuz ejderha Thuban epey bir geliştirme seçeneğine sahip olacak ve oyun RYO öğelerine önceki Platinum Games yapımlarından daha fazla yer verilecek. Videolardan anladığım kadarıyla oyunun savaş sistemi ve kamera yapısı epeyce oturmuş görülüyor. Devasa bossların tasarımları ise gayet güzel.

Tek korkum özellikle PC platformunda yaşanabilecek performans sorunları. Zaten oyunun 2017'ye ertelenmesi de bu optimizasyona zaman ayırmak adına olsa gerek. Vallahi ben baya heyecanlıyım bu arkadaş için, sizler de ejderhanızla ortalığı darmaduman etmek için bir fırsat kolluyorsanız *Scalebound* aradığınız şey olabilir. **-Eren E.**



2017







6 ARALIK 2016



Yapım: Capcom Vancouver **Dağıtım:** Microsoft **Platformlar:** PC, X-One

DEAD RISING 4

Tanıdık yüz, tanıdık zombiler

Bu yılki E3 fuarının gazı kaçmış sürprizlerinden birisi de *Dead Rising 4* oldu. Fuar öncesi ana karakterinden ekran görüntülerine kadar her şeyini gördüğümüz *DR4* resmi ağızlardan ilk kez duyuldu ve oyuna ait ilk detaylara da kavuşabildik.

İlk olarak belirtmek gerekirse yeni oyundaki ana karakterimiz *DR1*'deki Frank West. Fakat söylentilerdeki gibi oyun bir yeniden yapım değil, hikâyeyi kaldığı yerden devam ettirecek. Yine de *Dead Rising 4*'te ilk oyundan bazı esintiler göreceğiz. Bu esintilerden en önemlisi, yani alışveriş merkezi de dördüncü oyunda haritanın tamamını sınırlamak yerine şehrin içinde koca bir oyun alanı olarak karşımıza çıkacak.

Ulaşabildiğimiz ilk içeriklere bakacak olursak *Dead Rising 3*'ten temel olarak değişen pek bir şey yok. Aynı oynanış mekaniklerinin üstüne bazı ufak tefek eklemeler yapılan *Dead Rising 4* bu yıl sonunda çıkışını yaptığında büyük bir ihtimalle öncüllerinden bambaşka bir tecrübe sunmayacak. Fakat üçüncü oyunda tattığımız keyfi biraz daha şekerli sunacağına dair bir şüphem yok. **-Furkan K.**

29 HAZİRAN 2016 (X-ONE), **7 HAZİRAN 2016** (PC)



Yapım / Dağıtım: Playdead **Platformlar:** PC, X-One





INSIDE

Inside ilk bakışta pek bir şey anlayamadığımız bir fragmanla çıktı E3'e. Tekrar ve tekrar ve tekrar izledim fragmanı ve ne yalan söyleyeyim, 5. izleyişimde de ilkinden fazlasını anlamadım. Ama sonra 10 dakikalık bir oyun içi kesit çıktı ortaya ve… aman Allah'ım, o nasıl bir oyundu?

Bilmeyen varsa diye hemen söyleyeyim: *Limbo*'nun yapımcılarının yeni oyunudur bahsettiğimiz. Kardeşine de epey benzerlik gösteriyor bu noktada. *Limbo*'nun sade renk paletine ufacık bir dokunuş, iki boyut algısına muazzam bir gelişme ve sözlerle ifade edilse bu kadar etkileyici olamayacak bir dünyanın inanılmaz görsel anlatımıyla oluşmuş epik bir şiir var karşımızda. Tıpkı *Limbo* gibi bunaltıcı ama bu kez buram buram distopya kokan bir atmosfer, arka planla oyun alanının tereyağı yumuşaklığındaki geçişi, tanıdık ama bir o kadar çekici oynayış ögeleri… İnsanın tüylerini diken diken eden bir atmosferi var *Inside*'ın.

İnsanları zombimsi akılsız yaratıklar gibi kontrol edebilen bir düşmanla karşı karşıyayız *Inside*'da. Gerçi karşı karşıyayız denemez, tıpkı *Limbo*'da olduğu gibi hayatta kalmaya çalışan (bu istemsiz yapılmış bir 'çiftdüşün'dür) küçük bir çocuğu oynuyoruz. *Limbo*'nun oynanışı üzerine neler katar bilemiyorum ama oynayış videosundaki bazı kısımlarda, diğer insanları kontrol eden aygıtları bizim de kullanabildiğimizi gördük. Bunun gibi yeni mekanikler bulmacaları daha çeşitli ve zorlu kılacağa benziyor. Gene de oyunu asıl oynatacak kısmı atmosferi olacaktır zaten. Fener ışıklarından daha fazla uzak kalamayacak olan *Inside*'ı sıkı takibe alın derim. **-Tarık**

Yapım: Nintendo EPD **Dağıtım:** Nintendo **Platformlar:** NX, Wii U

OYUNGEZER BEKLEMETRE

THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

Dünya kadar büyük bir yolculuk

Oynamamış olanların *The Legend of Zelda* serisinin çekiciliğini anlaması biraz zordur. Karşıdan baktığınızda sanki pek gelişmiş değilmiş gibi duran savaş mekanikleri; etrafta koşup, yuvarlanıp, çömlek kıran yeşilli bir eleman görürsünüz sonuçta. O benzersiz büyülü atmosferi, ince ince birbirine eklenmiş oynanış elementlerini, görüp görebileceğiniz en yaratıcı zindan ve bulmaca tasarımlarını bizzat yaşamanız gerekir serinin değerini görebilmek için.

Her yeni oyunuyla yeni bir şeyler deneyen ve her seferinde efsane olan bu serinin bu konsol nesline yapacağı çıkartmaya şahit olmak için nice oyuncu Wii U aldı ama beklenen gün bir türlü gelmedi. Şimdi görüyoruz Nintendo'nun neden bu kadar beklettiğini: *The Legend of Zelda* serisi neredeyse 20 yıl önce çıkan *Ocarina of Time*'dan beri ilk kez devrim yapıyor.

Serinin oyunlarının ismini düşünün… *Ocarina of Time*, *Majora's Mask*, *Twilight Princess*, *Skyward Sword*… Oyunun merkezinde yer alan eşya ya da karakterin ismine sahiptirler hep. Bu kez oyunumuzun ismi *Breath of the Wild*. Bu kez başrolde "dünya" var.

"Açık dünya" tanımınıza bağlı olarak *Zelda* oyunları zaten eskiden beri açık dünya sayılabilir. Ama belli zindanları bitirip belli özellikleri açarak belli bölgelere ulaşabilme süreci işlerdi hep. Bu kez komple açık dünya yapısı hâkim. İsterseniz (ve bulabilirseniz) oyunun başında gidip son boss'u kesmek ve 1-2 saatte oyunu bitirmek mümkün. Ama oyunu hakkını vererek oynamaya niyetliyseniz…

DURUN BİR HESAP YAPALIM

Şimdi E3'te oyunun başlangıç bölgesi konumundaki bir plato oynatıldı ve videoları paylaşıldı. "E3 boyunca kimse bu bölgenin tamamını göremeyecek, çok büyük" dendi. Nintendo'nun Youtube kanalında 5 saate yakın oynanış videosu var örneğin ki elbette bu beş saat sağdan soldan bölümlerden oluşuyor. Bu platodaki her şeyi bulmak, her şeyi yapmak kim bilir bunun kaç katı sürecek ama hadi ufak rakamlardan gidip 10 saat diyelim. Ve bu platonun oyunun yaklaşık %1'lik bölümü olduğu söylendi. Yani 10 x 100… Bin saat? Aklın başında mı Nintendo senin? Tüm oyunun haritasının 360 kilometrekare olduğuna dair hesaplar var internette ayrıca. Karşılaştırma amacıyla mesela *Skyrim*'in adını anacak olursak onun haritası yaklaşık 37 kilometrekareydi. Evet, ağzımdan çıkanı kulağım duyuyor.

Elbette ki oyunun dünyasının büyüklüğü bir yere kadar önemli. Asıl soru: İçi dolu mu? *Zelda* serisi her köşesi bir şeylerle dolu dünyalar sunmasıyla ünlü, ve bu oyunda *Xenoblade*'leri yapan ekipten de onlarca kişi çalışıyor (ki açık dünya konusunda daha tecrübeli birileri pek yoktur herhalde) ama yine de bu boyutları görünce "acaba?" sorusu gelmiyor değil aklıma. Nintendo gibi oyun yapmayı bilen bir firmanın verdiği güven bir kenarda duracak olursa, ufukta başka neler gözüküyor? Oyunda bolca yerleşkeyle, NPC'yle, doğal hayatla, düşman üssüyle ve de tabii Shrine'larla karşılaşacağız. Üsler ve Shrine'lar dışındakiler E3'te yoktu, düşman çeşitliliği de biraz kısıtlıydı, o nedenle dünyanın biraz boş hissettirmediğini söylesem yalan olur. Ama olan içerikler de gayet tatmin edici duruyordu. Özellikle de oyunda 100'ün üstünde bulunduğu söylenen, kimisi bulmaca, kimisi savaş içerikli Shrine'lar. Oyunun zindanları diyebileceğim Shrine'ların bazıları bize çeşitli güçler veriyor ki şu an için gördüklerimiz bile ne kadar yaratıcı ve kullanışlı olduklarını anlamamıza yetti. Sudan buz küpü çıkarıp platform olarak kullanma, metalik nesneleri uzaktan kontrol etme, bir nesnenin zamanını durdurma gibi özellikleri bulmaca çözerken bolca kullanacağız. Hangilerini hangi bulmacalarda kullanabileceğimiz konusunda da oyun bayağı bir esnek. Mesela sarkan dev bir gülleyle vurarak bir kapıyı açmanız gerekiyor diyelim, bunu mıknatısla gülleye yön vererek de yapabilirsiniz; güllenin zamanını durdurup ona birkaç darbe vurup tekrar harekete geçtiğinde hızla kapıya çarpmasını sağlayarak da. Kimisi 10-15 dakika, kimisi çok daha uzun süren bu Shrine'ları bitirdiğimizde Spirit Orb kazanıyoruz ancak bunların ne işe yaradığını bir gizem olarak tutmak istiyor Nintendo şu an için. Hikâyeye dair neredeyse hiç ipucu vermediler zaten, sadece dünyaya odaklandılar bu E3'te. Ha tema olarak bayağı farklı bir tercihte bulunulduğunu, işin içine teknolojinin katıldığını gördük, o enteresan bir değişiklikti. Link'in en hayati eşyası bir nevi akıllı telefon gibi çalışan Sheikah Slate örneğin. Düşman tag'lemek bile mümkün bu aygıtla.

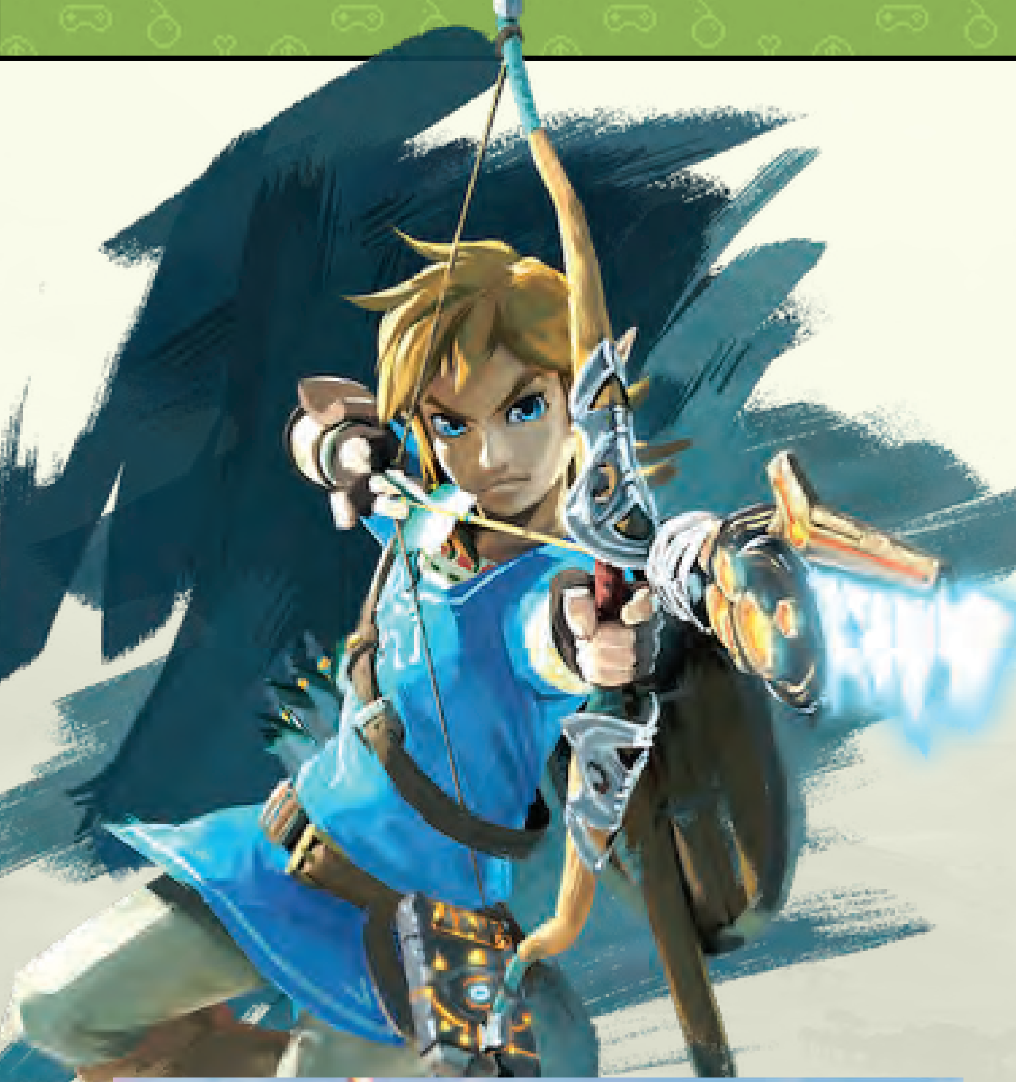
Yalnız daha fazla şey gördükçe fikrim değişecektir muhtemelen de (Shrine'lar bir tarafa) bir *Zelda* oyununun dünyasında sağa sola koşturarak üs basma falan gibi olaylara girmek, geçtim yüzlerce saati onlarca saat bile yapılmaz gibi geliyor. Bu bir RYO değil neticede, yaratıkları kesip kesip muhtemelen kullanmadığım için elimde bir sürü olan alevli oklardan birkaç tane daha bulmak, veya "aa ne güzel dağ, hadi çıkıvereyim" deyip orada çakıl taşı bulmak yüzlerce saat götürecek derecede manalı değil. Bu keşif olaylarını güzel yan görevlerle bezeyebilmeleri önemli o nedenle. Bakacağız bakalım. Ama şu an gördüğüm kadarıyla çoğu oyuncu Shrine'lar arasında hızlı hızlı gidip gelip açık dünyayla çok haşır neşir olmayacakmış gibi geldi bana.

BU NE DÜNYA KARDEŞİM?

Dünya büyüklüğü-yoğunluğu mevzusu dışında neler söylenebilir *Breath of the Wild* için… Görselliği övülebilir mesela. *Twilight Princess*'in tasarımlarını, *Wind Waker*'ın ışıklandırmalarını almış gibi duran, son derece çekici grafikleri var oyunun. Adeta guaj boyayla boyanmış gibi.

Birçoklarının aksine Nintendo'nun sürekli kendini tekrar ettiğini düşünmüyorum ama bu denli devasa bir değişime de alışık değiliz.







Link patlayan varillerin yanında uyumayı tercih eden aklı kıt yaratıkların biletini keserken.

Dünyayla etkileşime daha fazla girebilsin diye Link'in hareket kabiliyeti de bir hayli artmış tabii. Seride ilk kez zıplama gelmiş mesela. Önemli bir şey *Zelda* serisi için. Her yere tırmanabiliyor ayrıca Link. Ama her yere! Dağ, duvar, buz demiyor, ekstra alet edevata ihtiyaç duymadan, stamina'sı yettiğince patır patır çıkıyor. Stamina demişken depar atma fazla stamina yiyor gibi geldi bana. Atımız Epona'yı erkenden alırız da sürekli depar at - dur - depar at - dur krizine girmeyiz umarım. Tek yolculuk aracımız da Epona değil bu arada, yamaç paraşütü gibi kullandığımız bir zımbırtı var, dünyanın yükseltisi-çukuru çok olduğundan çok işimiz düşecek belli ki. Yalnız videolarda Link bir kez olsun yuvarlanmadı! İşte bu olmaz! Koşmayı kaldırın ama yuvarlanmamıza dokunmayın! Link yaw bu!!

Unutmadan avcılık-toplayıcılık yapıp yemek falan yapmak da hayati bir yere sahip oyunda. Survival oyunlarından bayağı bir etkilenilmiş. Çok fazla bulunası şey, çok fazla kombinasyon var. Kafa kırılası bir sistem olmuş gibi duruyor.

Kısacası *Breath of the Wild* şimdiye kadar gördüğümüz en farklı *Zelda* oyunu olmak için geliyor. İşi iyice abartmış, devasa bir dünya, mükemmel oynanış mekanikleri, harika bir atmosfer, kısacası *Zelda*'yı *Zelda* yapan her şey fazlasıyla bulunacak *Breath of the Wild*'da. Sağda solda ufak şüphe kırıntılarım yok değil ama dünyanın en yetenekli yapımcılarından oluşan dev bir ekip çalışıyor şu oyunda. Onlara da o kadarcık güvenivereli̇m artık. **-Ömer**









Yapım: Game Freak **Dağıtım:** Nintendo
Platform: 3DS

POKÈMON SUN & MOON

Nintendo'nun para basma makinesinin son halkaları olan *Sun* ve *Moon* 7. jenerasyon pokémonları ağırlayacak. 3 adet yeni başlangıç pokémonu ve 2 adet efsanevi pokémon şimdiden tanıtıldı bile. Yenilikler arasında 4 kişilik, altta kalanın canı çıksın tarzı Battle Royale modu ilgi çekiyor. Bu modda karşı tarafın pokémonlarını en fazla azaltan ve elinde en çok pokémonu kalan kazanıyor. Hawaii adalarından esinlenildiği belli olan ortamlar, kullanılabilecek pek çok araç, *X* ve *Y*'den daha geniş karakter geliştirmeleri ve tabii önceki oyunlardan yakaladığınız pokémonları aktarma seçeneği de *Sun* ve *Moon*'da bulunacak özellikler arasında. Kasım ayında çıkıyor. **-Eren E.**

Yapım: Niantic **Dağıtım:** Nintendo
Platform: Android, iOS

6 MADDEDE POKÉMON GO'DAN NE ÖĞRENDİK?

- Oyunun çıkışında pokémon alış-verişi ve duyuru videosundaki gibi büyük etkinlikler olmayacak ancak diğer oyuncularla beraber Gym'lere dalınabilecek.
- İlk başta sadece Kanto pokémonları, yani birinci nesil pokémonlar olacak.
- Pokémonlar seviye atlayarak evrimleşmeyecek. Bunun için evrimleşmemiş versiyondan belli sayıda toplamak gerekecek (Wartortle elde etmek için 25 Squirtle toplamak gerekecek mesela).
- Pokémon Sun ve Moon'la da bir şekilde bağ kurulabilecek.
- Pokémon Go Plus isminde bir aygıt satılacak ekstra olarak (ABD'de 25 Dolar). Bluetooth ile telefonunuza bağlayacaksınız ve size pokémon tespit etme ve yakalama konusunda yardımcı olacak.
- Çok yakında, hemen Temmuz'da çıkıyor oyun. **-Ömer**









7 MART 2017

Yapım: Ubisoft Paris Dağıtım: Ubisoft Platformlar: PC, PS4, X-One



TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS

Biz aslında yokuz

Bu oyunla ilgili çok karışık duygular içerisindeyim. Geçen yıl E3'te ilk tanıtıldığı fragman beni ne kadar heyecanlandırdıysa, bu yılki E3'te gösterilen oynayış videosu heyecanımı o derece söndürdü. 9 dakikalık oynanış videosunda gördüklerim sanki yapmayı vaat ettikleri her şeyden biraz biraz kısmışlar izlenimi uyandırdı fena halde.

Bu neydi ki diyenlere kısaca özet geçeyim: *Ghost Recon: Wildlands*, Ubisoft'un son zamanlarda çokça uyguladığı "arkadaşlarını al gel, açık dünyada görev yap" mantığının *Ghost Recon* serisine uyarlanmış hali. Güney Amerika'daki uyuşturucu kartelleriyle mücadele edeceğimiz oyun *The Division*'ın çok oyunculu PvE sistemini kullanıyor; 4 kişiye kadar ekiplerle açık dünyada var olan görevlerden seçip istediğiniz şekilde yaklaşarak görevi tamamlamaya çalışıyorsunuz. Bu kez çok daha açık alanlara sahip olmamız ve pek çok aracımızın olması seçenekleri daha geniş kılıyor tabii. Seçtiğimiz görevlerde de farklı yaklaşımlar sergileyebiliyoruz üstelik; istersek hedefi öldürüyoruz, istersek kaçırıyoruz, istersek mallarını yok edip kartel içinde birbirlerini halletmeleri için hayatını bağışlıyoruz vesaire.

ŞUNA BENİM İÇİN BİR SIKIVERSENE

Şimdi E3'teki oynayış videosuna gelelim... Öncelikle göze çarpan ilk şey artık bir Ubisoft klasiği haline gelen grafik düşüşü olmuş. İlk yayınlanan fragmanlarda gösterilen grafikler kesinlikle oyunda göreceklerimizle aynı değilmiş, bunu ilk elden gördük. Ne var ki bu değişim ilk

İzlediğimiz araç kovalamacası aksiyonları şahaneydi yalnız, hakkını yemeyelim.



Watch_Dogs'taki gibi aşırı dramatik değil. Özellikle organik olmayan yüzeylerde çok göze batıyor (o merdivenler neydi öyle, *Half-Life 2*'den fırlamış gibi) ama genel görünüm gene belli bir kalitenin üzerinde olduğundan çok sorun değil. Zaten bu oyundan beklediğimiz şey de oynayışın güzel olması, *The Division* kalitesinde grafikler beklemiyordu kimse.

Oynayış konusundaysa saklanmaya çalışan çok şey vardı videoda. Öncelikle görev aşırı hızlı bir şekilde bitirildi ki bunda gösterilen kesitin önceden hazırlanmış bir video olmasının payı çok büyük. Oynayan 4 kişilik ekibin çok koordine bir şekilde hareket etmesi de bir başka neden elbette ama bizler oyuncu olarak asla bu tecrübeyi yaşamayacağız tabii. Oldukça büyük bir arazide olunması ve çok farklı açılardan saldırı bölgesine girilebilmesi iyi bir özgürlük vereceğini gösteriyor oyunun. Buna karşın yapay zekâ pek parlak durmuyor. Hemen yanında vurulan arkadaşına tepki vermek için geç kalan NPC'ler var. Açık dünya olmasından kaynaklı bir diğer sorun da silah sesi ve bunu duyma aralığı olacak gibi. "Bu işi sessiz halledelim" dedikten sonra çatır çutur ateş eden adamı duymayan pek çok düşman gördük örneğin.

Buna karşın farklı farklı araçları da efektif şekilde kullanabildiğimizi görmek güzel. Helikopteri bir alana girmek ya da kaçmak için kullanmak, muhtemelen sıkça karşımıza çıkacak olan motosiklet ve kamyonetlerden herhangi birine atlayıp kaçma-kovalama sekanslarına girmek çok eğlenceli olacak gibi. Silah seçiminin nasıl olacağı, sınıf seçilip seçilmeyeceği gibi ayrıntılar hâlâ gösterilmemiş olsa da teçhizat konusunda da kıtlık yaşamayacağımız kesin.

Böyle arada bıraktı *Wildlands* beni oynayış videosuyla. Evire çevire, ıncık cıncık incelemeden son bir karar vermemek lazım. Son olarak Ubisoft'a seslenmek istiyorum: Gözünüzü seveyim sunumlardaki şu yapmacıklıktan kurtulun yav. "Oy, ne zor görevdi değil mi eheh" diyecekseniz de bari bir iki tane mermi ıskaladığınızda deyin, böyle olunca yemiyoruz çünkü. **-Tarık**

Yapım: 343 Industries / Creative Assembly **Dağıtım:** Microsoft **Platformlar:** PC, X-One

HALO WARS 2

Bu kez işi çok daha zor

E3 2016'daki diğer oyunların aksine *Halo Wars 2*'nin Xbox One betası bir hafta boyunca oyuncular için oynanabilir haldeydi. Dolayısıyla bu oyunu direkt oturma odamda deneyebilmiş oldum.

Denediğim ikiye iki oynanan domination modu oyuncuların harita üzerindeki belirli kontrol noktalarını tutarak, alan hâkimiyeti üzerinden puan kazanmaları üzerine kurulu. Eğer ilk oyunu oynadıysanız çark bazlı kontrol sistemine hemen alışacaksınız. *Halo Wars 2*, eski oyuna göre daha fazla birim ve daha büyük savaşlar vaat ediyor ki bu tam anlamıyla iyi bir gelişme olmayabilir. Çok fazla birimi kullanmanın sorunu, oyun kolu üzerinden kontrollerin bunu zorlaştırması. *Halo Wars* az birim üzerinden mikro yönetim üzerine kurulmuş bir oyunken, oyun koluyla kalabalık gruplarla yaratıcı taktikler yapılması ne yazık ki fazla mümkün olmuyor.

Onun dışında yapımın beta olmasından dolayı görmezden geleceğim sayısız kusur var. Takım içi iletişimin henüz olmaması, büyük çatışmalarda yaşanan akıcılık sorunları, betadaki haritanın ortaklaşa oynanışa fazla imkân vermemesi aklıma ilk gelenler arasında.

Halo Wars ilk çıktığı dönemde aynı *Halo*'nun FPS'lere yaptığı gibi konsol üzerinden strateji oyunlarının oynanabileceğini göstermek istiyordu ki bunu büyük ölçüde başarmışlardı da. Daha büyük ve daha ihtişamlı olması beklenen, hatta PC çıkışını da yapacak *Halo Wars 2* için ise işler pek kolay değil. *Halo Wars 2*'nin seriyi bir marka haline getirip getiremeyeceğini hep birlikte göreceğiz. Yine de konsollardaki strateji oyunu açığını bir dönemliğine de olsa kapatacak önemli bir oyun olacağından şüphemiz yok. **-Ali**









Yapım: NetherRealm Studios **Dağıtım:** Warner Bros. **Platformlar:** PS4, X-One

INJUSTICE 2

Yine yeşillenmişsin Batman, ne iş!?

Mortal Kombat 9 gibi harika bir oyundan sonra *Injustice: Gods Among Us* gibi çerezlik bir oyun dövüş oyunu sevenleri tatmin etmiş, satış başarısı bakımından da Warner Bros'un gözde oyunlarından olmayı başarmıştı. Rekabetçi ortamda 2 yıl bile dayanamayan oyunun temelinde bazı sorunlar olsa da sonuçta dövüş oyunu oynayan herkes rekabetçi delisi değildi. Çok güzel bir hikâye modu vardı mesela. Oynanış hızı, animasyonlar, seslendirmeler, komşu çocuğunu rahatlıkla dövebilmeler, öğrenme eşiği, *Injustice*'i iyi satar bir oyuna dönüştürmüştü. *Injustice 2* de aynı yoldan devam ediyor. O kadar ki bir ara *Injustice*'e DLC geliyor sandık. Elbette görsel kalite daha çok *MK X*'e kaymış ama bir Aquaman kombolarına bakınca ne dediğimizi anlayabilirsiniz.

INJ2'nin kadrosu şu ana kadar bir NetherRealms oyunları içinde en kalabalık olanı. Dizisi olan karakterler kadroda ilk yer alanlar. Supergirl mesela. Atrocitus beni şaşırttı, Gorilla Grodd da ilginç bir deneme. Oynanışa dediğim gibi ilk oyunla neredeyse aynı. Özel hareketleri bir bar harcayarak geliştirebiliyor, arenayla etkileşime geçebiliyor, tüm barı harcayarak süper hareket yapabiliyor ve kombolardan yine Clash modu (Wager işte) kaçabiliyorsunuz.

Yeni bir karakter geliştirme sistemimiz var, adı Gear. Karakter üzerine takacağınız araç ve gereçler o karakteri büyük ölçüde değiştirecek. Karşı karşıya gelen iki Batman'in aynı Batman olması düşük bir ihtimal. Çok sayıda eklenecek eşya olacak. Ne kadar çok oynama, ne kadar başarılı oynama, o kadar çok iyi araç ve gereçlere ulaşım demek. Elbette parayla satacakları içerikler de olacaktır. Yine de online arenada, rekabetçi modlarda bu modu kapatabileceksiniz, herkes eşit oynayabilecek. Neticede *INJ2* ile çerez dövüş oyunu sevenler hikâyenin devamını ve de tabii kol sallama aşkını yeniden tadacak. **-Superman Turan**





Yapım / Dağıtım: Bandai Namco **Platformlar:** PC, PS4, X-One



TEKKEN 7

En çok satan dövüş oyunu olma unvanına sahip *Tekken*'in en sevmediğim tarafı çok geç son kullanıcıyla buluşuyor olması! ÇOK GEÇ! *Tekken 7* aslında çıktı, ama arcade makinelere çıktı. Japonya, Kore, Amerika ve bazı Avrupa ülkelerinin arcade salonlarını uzun süredir süslüyor. Konsol sahipleri içinse bekleyiş "2017'nin başlarında" sona erecek. Konsol sahiplerinin haricinde sevinecek bir grup daha var ki onlar da **PC oyuncuları**! *Tekken* tarihinde ilk kez PC'ye çıkıyor oyun. Akıllara hemen "cross-platform olacak mı?" sorusu geliyor elbette, cevapsa henüz kesin değil ama "hayır"a daha yakın. PC'de çok fazla hile olduğunu, cross-platformu etkileyebileceğini söyleyen yapımcı Harada, istemeden de olsa "PC oyuncuları kendi başını yesin hilecilerle" de demek istedi ama belli olmaz bu işler. Beni daha çok endişelendiren şey, oyunun zaten bazı ülkelerin oyuncuları tarafından çok iyi öğrenilmiş olması. Son videolarda karakterlere yeni hareketlerin geldiğini görsek de çok daha ciddi oynanış değişiklikleri lazım.

Bu arada haberiniz yoksa hatırlatayım; *Tekken 7*'ye tüm nefretiyle SF evreninden Akuma geliyor! Hem de basit bir PR çalışması olarak değil. **Akuma** *Tekken 7*'nin ana hikâyesinde yer alıyor ve bu fikir aslında eski bir fikir... Mishima'ların kavgası bakalım bu sefer nerelere kadar gidecek. **-Volkan**


1 MART 2017





Yapım: Guerilla Games **Dağıtım:** Sony
Platformlar: PS4

HORIZON ZERO DAWN

Metalden bir vahşi hayat

Horizon: Zero Dawn son yılların en dikkat çeken yeni fikr-i mülklerinden şüphesiz. E3'te gördüklerimiz de beklentilerimize iyice tavan yaptırdı sağolsunlar. Oynama şansı bulanlar da hep övgüyle bahsediyorlar oyundan zaten.

Dünyasının güzelliğinden, konseptinin çekiciliğinden tekrar tekrar söz etmeye gerek yok, zaten okumuzu alıp mekanik hayvanlar kesmek için can atıyoruz. Ama bu aksiyonların oyun dünyasını doldurmaya yetmeyeceğini, fraksiyonlarla ve NPC'lerle ilgili bir sürü enteresan görev de olacağını özellikle belirtiyor yapımcılar. Ayrıca dünyada dolanan bu mekanik hayvanlarla savaşmak dışında da etkileşime girebileceğimizi gördük. Binek olarak kullanabiliyoruz veya yanımızda savaştırabiliyoruz mesela.

Bir bu Eylül-Ekim ayı, bir de önümüzdeki yılın Şubat-Mart ayları inanılmaz oyunlarla dolu yalnız, ne yapacağız bilmiyorum… **-Ömer**





Yapım: The Coalition **Dağıtım:** Microsoft
Platformlar: PC, X-One


11 EKİM 2016

GEARS OF WAR 4

Microsoft'un E3 2015 konferansındaki gösterimi ve birkaç ay önce gerçekleşen multiplayer beta sayesinde *Gears of War 4* ile hafiften içli dışlı olmuştuk. Fakat bunca içeriğe rağmen geliştirici ekip The Coalition çoğu oyuncuyu yeni *Gears* heyecanına kaptıramamıştı. Bunu gerçekleştirmek için E3 2016'da bir kez daha sahneye çıkan ekip bu sefer istediğini bir ölçüde başarabildi.

Geçen senenin aksine bu yıl hikâye moduna ait dolu bir içerik gösterildi. Daha çok çatışma gördük ve yeni mekaniklerin üstüne daha çok duruldu. Bu mekanikler arasında gözümüze ilk çarpanıysa ister istemez fırtınanın oyun içerisindeki kullanımı oldu. The Coalition'ın şimdiye kadar çokça üstünde durduğu, oyunun geneline yansıyacağı bilinen fırtına, özellikle görsel anlamda bir hayli etkileyici anlar meydana getiriyor. Adrenalin yüklü çatışmalara girerken üstümüze doğru mermi gibi fırlayan eşyalar, uçuşan cesetler gibi tatlı dokunuşlar atmosferi ve görsel dili üst noktalara çıkarmış (cesedin biri uçarak suratıma çarpsa bunu "tatlı dokunuş" diye tanımlamazdım aslında ^_^ - Ö).

Görsel anlamdaki etkisinden çok oynanış konusunda neler getireceğini merak ettiğim fırtınanın bu özelliğine dair de bir fikir edinebildik. E3 2016 demosundaki mancınık örneğinden yola çıkacak olursak fırtına asıl benliğini oynanışa çeşitlilik katarak gösterecek. Fırlatılan bombayı rüzgârı hesabı katarak doğru noktada patlatmanın yanında, kopmaya müsait tehlikeli bir nesneyi kırarak düşmanlara yönlendirmek gibi oynanış çeşitlilikleri sunulacağını varsayabiliriz. Eğer bu rüzgâr mekanikleri hikâye modunun geneli boyunca taze tutulabilirse *Gears of War 4*'ün önemli eksiklerinden biri belli bir ölçüde kapanabilir.

Canlı olarak izleyebildiğimiz *Gears of War 4* bölümü çarpan yıldırımlar ve sürekli diken üstünde tutulan aksiyon gibi öğelerle oldukça tatmin edici duruyordu. Fakat oyunun genelinin böyle olamayacağı su götürmez bir gerçek. Bu noktada da en büyük şüphem olan "aynısının laciverti" dediğimiz olay devreye giriyor. Elimize geçenlere bakılırsa risk almadan gelen ve farklı temalarla harmanlanan bir *Gears of War* karşımıza çıkacak. Biri ara oyun olmak üzere dört defa gördüğümüz *Gears of War*'un aynı mekaniklerine sahip bir oyuna daha hazır mıyız bilemiyorum. Özellikle *God of War*'un (sonucu nasıl olacak bilemesek de) izlediği cesur yolu gördükten sonra bu risksiz tercih daha çok gözüme batmaya başladı.

Neyse, soru işaretlerini bir kenara bırakıp güzel şeylerden bahsedelim son olarak. *Gears of War 4* belki ilk üç oyundaki etkileyiciliği yaşatamayabilir ama sapasağlam bir oyun olacak. Yine buram buram aksiyona doyacağız. Bunun üstüne eski yüzlerin unutulmadığını da E3 2016'da öğrenebildik. Üç oyun boyunca omzunun üstünde seyahat ettiğimiz Marcus Fenix'imiz yaşını başını almış, dede olacak kıvama gelmiş. Artık kucağında bir torun mu görmek istiyor, yoksa "ben testeresiz yapamam" mı diyecek bu sonbahar *Gears of War 4*'ü oynadığımızda göreceğiz. **-Furkan K.**









2017

Yapım: Platinum Games **Dağıtım:** Square Enix **Platformlar:** PS4

NIER AUTOMATA

Robotların şafağı

Yıllar önce çıkan ilk *NieR* oyunu epeyce bir potansiyele sahip olmasına rağmen *Final Fantasy XIII'ün* gazı altında ezilmiş ve düşük satış rakamlarına ulaşmıştı. Tesadüfe bakın ki; yeni oyunun karşısında da *FF XV* gibi bir dev var. Tabii Square-Enix bu sefer işi şansa bırakmadı ve E3'te son yayınlanan video ile oyunun çıkışının 2017'ye alındığını duyurdu, biz de bir "oh!" çektik. Zira ilk *NieR* duygusal ve derinlikli hikâyesi, müzikleri ve birbirinden farklı bir sürü finali ile unutulmaz bir yer edinmişti zihinlerde.

Automata ilk oyunun 4. finalinden alıyor konuyu ve kalan insanlığın robotlara karşı olan savaşına odaklanıyor. Bizim B2 isimli dişi bir robotu yöneteceğimiz oyundaki yardımcılarımız ise 9S ve A2 ismindeki prototip robotlar olacak. Yapımcı ekip epeyce tutkulu bir biçimde oyun üzerinde çalışıyor ve ilk oyunda neyi eksik buldularsa (oyuncuların ve kritiklerin görüşlerini de dikkate alarak) ona yoğunlaşıp sıkı bir aksiyon-RYO çıkarmaya gayret ediyorlar.

Son videolarda gördüğümüz boss savaşı bize 360 derece dönebilen kamerayı tanıttı ve açıkçası sürekli değişen saldırılar da gayet göz alıcıydı. *Scalebound*'daki gibi yardımcımızın yapay zekâ tarafından yönetildiği oyunda eşli saldırıları şimdilik göremesek de ana karakterimizin epey kıvrak manevraları ve izlemesi keyifli komboları Platinum Games kalitesini sonuna kadar taşıyordu. Çılgın yönetmen Taro Yoko'nun başında olduğu proje *Drakengard* evreninden de bazı karakterleri olaya sokabilirmiş. Bayağı heyecan yaratan oyun şimdiden önümüzdeki yılın hitleri arasına girebilecek kalitede görünüyor. **-Eren E.**











23 AĞUSTOS 2016

Yapım: Eidos Montreal **Dağıtım:** Square-Enix **Platformlar:** PC, PS4, X-One

DEUS EX MANKIND DIVIDED



Bölüme Virgül Atıp Kalana 1 0 Ekliyoruz

Bu seneki E3'te de Square-Enix'in en büyük kozlarından biriydi *Mankind Divided*. Kendisi duyurulduğu günden bu yana doğal olarak sabırsızlıkla bekleniyor ve büyük kavuşma gününe de çok az kaldı. Fuarda ve öncesinde öyle bomba haberler aldık ki, nereden başlayacağımla ilgili çok da emin değilim. Öncelikle bu sene fuarda oynanabilen, oyunun Dubai'de geçen ilk bölümünü ve fuar öncesi yayınlanan, Prag'daki terör saldırısından sonrasını gösteren videoyu izleyip de gaza gelmemek pek mümkün değil. Hikâyeyi az çok biliyorsunuz zaten, iyisi mi ben bu gördüklerimizi daha da detaylandırayım ve önümüzdeki birkaç ayın sizin için daha da yavaş geçmesine katkıda bulunayım.

İlk olarak grafikler gerçekten muhteşem gözüküyor. Önceki oyunda da olduğu gibi yine müzik kullanımı çok yerinde. *Human Revolution*'dan farklı olarak, bu sefer arkasına yeni Dawn motorunun gücünü alan *Deus Ex: MD*'de, Square Enix gerçekten çok sağlam bir atmosfer inşa etmeyi başarmış. Yanlış anlamayın, *Deus Ex* dünyası önceki oyunda da yeterince vurucu ve sahiciydi. Ama şimdi *HR*'nin sonunda yaşanan trajediyle şekillenen, farklı ve daha karanlık "mekanik Apartheid" dünyası söz konusu ve bu dünyaya inanmamız için "tekrardan bir inşa" şarttı, bu da hakkıyla başarılmış gibi duruyor *MD*'de. 2029'un Prag gettolarının, sibernetik eklentili inşaat işçilerin çalıştırıldığı lüks Dubai otellerinin ve ayrımcılığın daha pek çok farklı halinin, kusursuz bir sanat yönetimiyle ekranlarımıza taşınacağı ortada. Ayrıca oynanış yönetmeni Jean François Dugas'ın fuarda verdiği bir röportajda, bugün içinde yaşadığımız dünyada da insanlığın bir açıdan bölünmüş olmasını, kendileri açısından bir tesadüf ve kesişme olarak tanımladığını hatırlatayım. Belki de bu tesadüfler, sibernetik geliştirmeli ve "normal" insanlar ayrımının keskinleştiği bir dünyaya inanmamızı daha çok kolaylaştıracaktır, kim bilir?

İşte böylesine bir ortamda inanılmaz çeşitli bir oynanış vadediyor *MD*. Önceki oyuna göre daha bir dengelenmiş gizlilik-çatışma ikilisi ve sizin oynayış tarzınıza göre öne çıkacak ya da geri planda kalacak, zengin sibernetik eklenti seçenekleri bu zengin oynanışın ilk ayağı. Örneğin artık fırlatılabilir hale gelmiş nano kol bıçakları ve nano-kristal kalkan Dubai videolarında ön plana çıkanlardan bazıları. Ama benim gibi hikâyeyi ve keşfi seven oyunculardansanız, oynanışa dair şimdi sayacağım özellikler sizin için daha da ilgi çekici olacak. *HR* kısmi olarak açık dünya yapısındaydı, *MD*'de bu durum daha da genişletilmiş gibi gözüküyor. Keşfedilecek, arşınlanacak çok daha fazla mekân ve yol var. Örneğin ulaşmanız gereken yere metroyla ya da tabanvay gitmek mümkün, her iki farklı durumda da farklı yerler adımlayacak, farklı yan görevleri tetikleyecek ve en basitinden, daha çok şey görmüş olacaksınız. Prag videosundaki alternatif yollar gerçekten de ilgi uyandıran türdendi. Bu noktada, oyunu kimseyi öldürmeden tamamlayabileceğinizi bir kez daha hatırlatmak istiyorum. İnternette buna uygun olarak "non-lethal" oynanmış Dubai videoları mevcut zaten. Ayrıca okuyacağınız e-mailler, karıştırılacak e-kitaplar ve TV'deki haberler lore'u detaylandırmak üzere, yine sizi bekliyor olacak. RYO mekanikleri, özellikle diyalog seçenekleri ve genişletilmiş açık dünya konseptiyle ön plana çıksa da, sibernetik geliştirmeler, silahlara farklı ateşleme kalıpları ile değişik mermi eklentileri gibi dokunuşlar ve oynayışınıza göre keskinleşen yetenekler de epey heyecan uyandırıyor. Ayrıca hack oyunları da detaylandırılmış. Tüm bu çeşitliliğin içinde size yol gösterecek tertemiz arayüz de takdire şayan.

Kısacası oyun gümbür gümbür geliyor arkadaşlar. Bunca şeyin arasında daha Breach modu var anlatamadığım, düşünün. Bu mod için yazacak çok şey var ama en yüzeyselinden özetlemek gerekirse, "yeni *Deus Ex* çevrimiçi kısımda da oldukça iddialı olacak" diyebilirim rahatlıkla. Ben açık ve net Adam Jensen'ı özlemiştim, arada beş koca sene var, kolay değil. Ama bu özlemi arttıran sadece zaman faktörü değil. Zira oyun, artık ufukta iyice belirginleşen ihtişamıyla arzulanmayı fazlasıyla hak ediyor.
-İhsan A.







Yapım: id Software **Dağıtım:** Bethesda **Platformlar:** PC

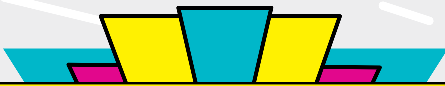
QUAKE CHAMPIONS

Quakewatch?

Herkes yeni bir *Quake* beklerken ortaya çıkan *Quake Champions* bizi açıkçası biraz şaşırttı. *QIII* ve *Live* gibi tamamen çok oyunculu oynanışa odaklanan *Champions*, daha önce görmediğimiz pek çok elementi seriye entegre ediyor.

Eskiden seçtiğimiz Grunt, Phobos gibi modeller artık kendine ait silah ve yeteneklere sahip birer kahraman. Örneğin *Quake 1* Ranger'ı teleportasyon özelliğiyle düşmanların arkasına geçebilirken, keskin nişancı olarak tasarlanan Visor resmen duvarların arkasını görebiliyor. Oyunun kendisi ise *Quake II*'nin kahverengi dünyası veya *III*'ün yarı dijital platformlarının aksine doğrudan ilk oyunun Lovecraft-vari gotik evrenini şablon olarak alacak.

Bethesda'nın *Quake Champions*'ı sınıf bazlı bir FPS yapması, biraz da *Overwatch*'un ekmeğine sulanması anlamına geliyor. Şahsen bu tarz oyunları seven bir oyuncu olarak çok şikâyetçi sayılmam. Hepimiz güçlü bir rakibin *Team Fotress 2*'yi bile ne hale getirdiğini az çok biliyoruz çünkü. **-Ali**









2017

Yapım: Rare **Dağıtım:** Microsoft **Platformlar:** PC, X-One

SEA OF THIEVES

Assassin's Creed serisinin sevdiğim son oyunu *Black Flag*'di. Her ne kadar oyunun yapısı ve senaryosu sebebiyle "*Assassin's Creed* değil bu" desem de kendi içinde değerlendirdiğimde çok eğlenceli bir oyundu. Açık denizlere yelken açmak, adalar keşfetmek, gözüme kestirdiğim gemilere saldırmak... hepsi çok keyifliydi. Ama açıkçası koca bir gemide her şeyi kendim yapmak, zaman zaman sıkıyordu da. Tayfada onca adam keşke figüran yerine karakter olsalardı da kendi kendilerine bir işin ucundan tutsalardı, diyordum.

Korsan konseptli gemi aksiyonunda bayrağı devralmaya hazırlanan *Sea of Thieves* buna benzer bir mantıkla geliyor. Burada figüran NPC'ler yerine online oyuncular oluşturuyor tayfayı. Her gemide 4 oyuncu var. Biri dümendeyken biri toplardan sorumlu; biri yelkenlerin başındayken biri gemide düşman toplarının açtığı yaraları kapatıp geminin batmasını önlemeye çalışıyor. Tabii düşmanlar da diğer online oyuncular. *Sea of Thieves*'te kolektif uyum, bireysel beceriden daha önemli. Geminin sağlığı ve başarısı görev dağılımının doğru yapılması ve herkesin kendi işini iyi yapması gerekiyor.

Belki de tayfa olmayı en iyi hissettiren oyun olmak için geliyor *Sea of Thieves*. Çok tatlı görünümüyle, kaliteli ışıklandırmalarıyla ve insanın içini serinleten deniz grafikleriyle... **-Burak**





ARALIK 2016

Yapım: Ubisoft Annecy **Dağıtım:** Ubisoft **Platformlar:** PC, PS4, X-One

STEEP

Neden kartopu yok?

E3'ün ilginç duyurularından biri *Steep* oldu. Genelde küçük firmalardan görmeye alışık olduğumuz türde bir oyunu E3'te Ubisoft gibi bir yapımcıdan, hem de konferans sonu sürprizi olarak görünce şaşırdık hâliyle.

Peki nasıl bir oyun bu *Steep*? Kabaca Alpler'de ve Alaska'da geçen bir kış sporları oyunu diyebiliriz. Ancak *Steep*'i bahsettiğim küçük firma oyunlarından ayıran çok önemli farklar var. Öncelikle kendisi bir açık dünya oyunu. Ama daha önemlisi multiplayer tabanlı bir oyun. Ubisoft'un son yıllarda hemen her oyunda uyguladığı politikayı *Steep*'te de uyguladığını görüyoruz. Aynı anda arkadaşlarınızla veya diğer insanlarla bir tepede toplanıp topluca wingsuit uçuşu, yamaç paraşütü, snowboard gibi etkinlikler yapabileceksiniz yani. İsterseniz tek başınıza da oynayabileceğinizi de not edeyim ama tabii.

Steep'in aynı zamanda göz alıcı grafiklere sahip olduğunu da söylemekte fayda var. Gerçi E3'te gördüğümüz görüntüler oyun içinden değil "oyun motorundan" alınmaydı. Bu yüzden oyunun son hâli bu kadar etkileyici olmayabilir. Yine de hem ev konsollarına hem PC'ye çıkan bir Ubisoft oyunun grafiklerinin kötü olacağını zannetmiyorum. **-Burak**



4 KASIM 2016

Yapım: Infinity Ward **Dağıtım:** Activision **Platformlar:** PC, PS4, X-One

OYUNGEZER BEKLEMETRE



CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

Uzayın çekim gücü azaldı mı ne?

Her ne kadar olumsuz tepki almış olsa da *Call of Duty: Infinite Warfare*'in iyi satış rakamlarına ulaşacağından ve güzel bir deneyim sunacağından eminim. Oyuncuların büyük tepkisi artık daha fazla gelecek temalı *CoD* görmek istememeleri yüzündendi. Bu gruba dâhil olan bir *CoD* hayranı olarak bilim-kurgu temasının artık kabak tadı verdiğine ben de katılıyorum. Geleceğin türlü mucizeler yaratan ıvır zıvırından ziyade bildiğim silahları, araçlar ve bombaları kullanmak istiyorum. Ama Activision farklı düşünüyor, bunun nedeninin ise Infinity Ward'dan olaylı şekilde ayrılmış Vincent Zampella ve Jason West'in EA'e geçerek fütüristik *Titanfall*'ları ile başarı yakalamış olmaları diye düşünüyorum. Katılır mısınız bilmiyorum ama bütün o atlama, zıplama ile *CoD*'un giderek *Titanfall*'un oyun mantalitesini taklit ettiğini düşünüyorum. Belki yanılıyorumdur kim bilir? Ama öyle ya da böyle *Call of Duty: Infinite Warfare* ile uzayın derinliklerine hiç olmadığı kadar derin dalacağız.

En büyük özelliklerden birisi muhtemelen bir taşıyıcı uçan gemi olan UNSA Retribution'un kumandalı olarak hangi görevlere gideceğimizi kendimizin seçeceği. Şöyle ki yapımcıların söylediğine göre *CoD*'un en önemli özelliklerinden biri olan tek kişilik oyun modu senaryosu çizgisel bir senaryoya sahip olacak (zaten hep öyleydi). Ama bu sefer ana hikâyeyi takip eden çizgisel senaryoda ilerlemenin yanı sıra asıl hikâye ile alakası olmayan görevleri de seçebileceğiz. Ha bu görevler ne kadar detaylı ve uzun olur bilmiyorum. Patron Jacon Minkoff'un dediğine göre bu görevler sayesinde bonus içerikler kazanıp, farklı özellikler alabileceğiz. Bu arada seçeceğimiz görevlerin bayağı bayağı güneş sisteminde geçtiğini belirtmek lazım. Resmen gezegenler ve onların ayları arasında mekik dokuyacağız.

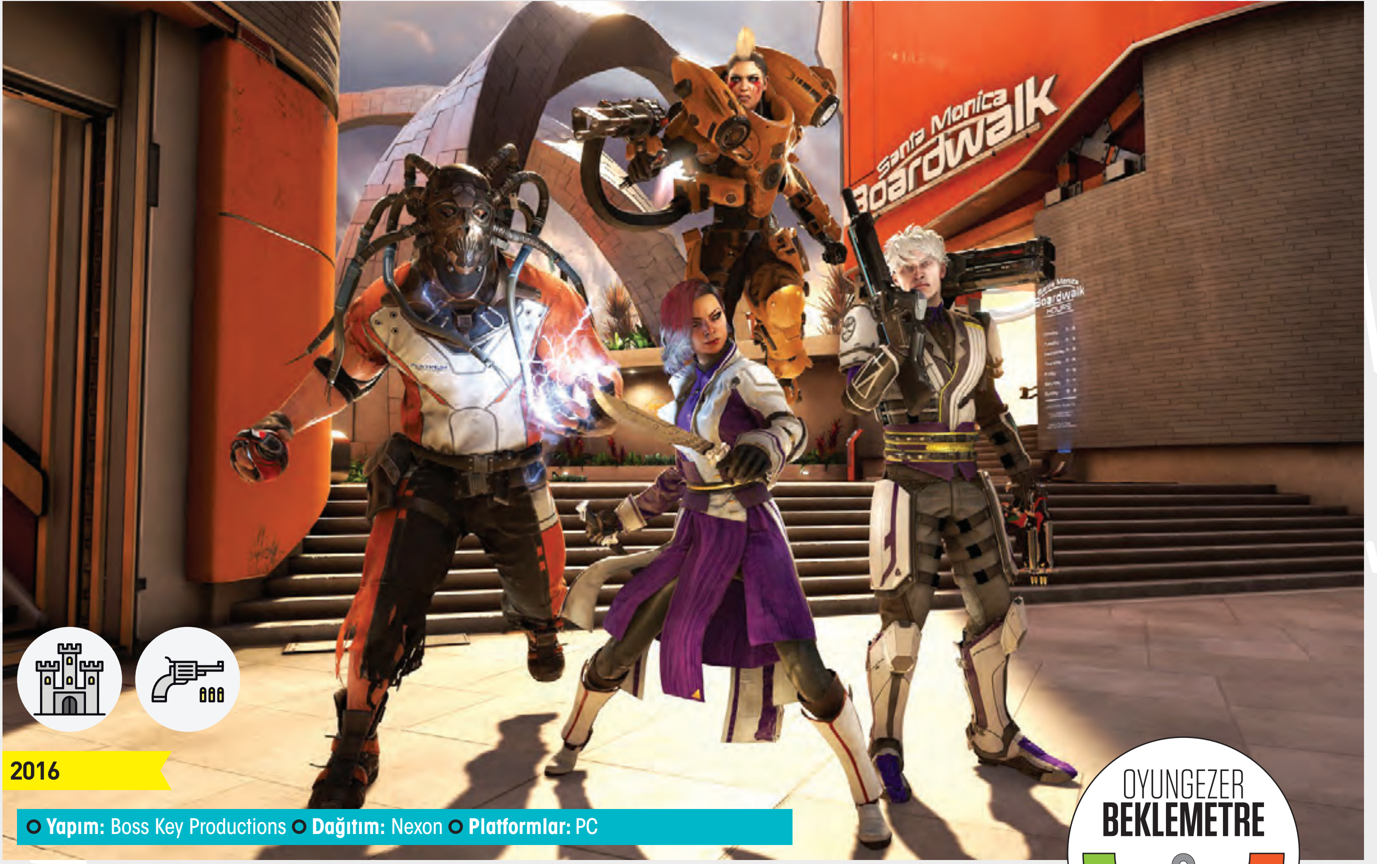
Oyuncuların en çok tepkisini çeken şeylerden birisi ise dünya yörüngesine taşınan bir nevi uzay savaşları diyebiliriz. Dürüstçe söylemek gerekirse (ki ben bir *Battlefield* hayranıyım ve her halükarda *BF* oynamayı tercih ederim) insanların neden bu kadar tepki gösterdiğini anlamış değilim çünkü uzay çatışmaları bana kalırsa oyuna farklı ve daha önceden hiç yaşamadığımız bir tecrübe katacak. Yalnız uzayda savaş gemisi kullanmak bana biraz hızlı geldi ya da ben yaşlanıyorum... Uzayda parçalanmış gemi enkazları, platformları üzerinde çatışmak, üniformamıza sabit borda kancasını düşmana atarak kendimize çekip kaskındaki hava kilidini kırarak onu öldürmek bence gayet fantastik ve ilgi çekici görünüyor.

Diğer bir heyecan bir verici yenilik ise robotlar. O hantal yürüyüşlerine rağmen devasa boyutları onları savaş alanında pek karşılaşmak istemeyeceğiniz rakipler kategorisine sokuyor. Multiplayer konusundaysa halen doğru düzgün bir bilgiye sahip değiliz. Evet uzay falan derken çok fantastik mekanlarda kapışacağız ama örneğin oyuncu sayısı artacak mı, bilmiyoruz. Ki bana kalırsa artması lazım çünkü hâlihazırda *BF1* büyük bir sıçrama yaptı, umarım *CoD* da böyle bir yeniliğe gider. Multiplayer konusundaki tek tesellim oyun mantığının *Black Ops III*'e benzer kalınacağının açıklanması oldu. Bütün o bilim kurgusal silahlarla bunu nasıl becerecekler bilmiyorum ama umarım dedikleri gibi olur.

Her ne kadar gelecek teması içerdiği için Activision'a ben de kızgın olsam da bu sefer adamların gerçekten çalıştıklarını ve her zamankinden farklı bir *Call of Duty* deneyimi ile karşımıza çıkacaklarını düşünüyorum. İlk tepkim "almam ben bu oyunu" idi ama yapılan açıklamaları ve özellikle sunulan videoları izledikçe bu fikrim giderek değişiyor. Bütün kötü izlenimime rağmen *Call of Duty: Infinite Warfare*'in bu senenin en iddialı ve sevilen FPS'lerinden biri olacağını düşünüyorum. **-Nurettin**



» Birleşmiş Milletler Uzay Birliği'nden geliyor, peşin fiyatına 12 ay vadeyle kolonizasyon hizmeti veriyor.

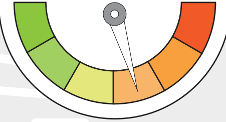






2016

Yapım: Boss Key Productions Dağıtım: Nexon Platformlar: PC



LAWBREAKERS

Judas Priest'ten- pardon Cliff Bleszinski'den gelsin

E3 öncesi, CliffyB'ye rağmen spot lambaları *LawBreakers*'ın üzerinde o kadar da dolanmıyordu aslına bakarsanız; dolayısıyla oyunun fuar performansı herkes gibi, bizim için de sürpriz oldu. *LawBreakers*'ı oynayanlar epey eğlendi, izleyenlerse aynı oranda gaza geldi.

Oyunun ilk dikkat çeken yanı yerçekimsiz ortam fizikleri ve bunun oynanışta sağladığı çeşitlilik elbet. Ay'da yaşanan bir parçalanma yüzünden dünyadaki yerçekiminin birtakım anomaliler göstermeye başladığı bir ortama inşa ediyor haritalarını *LawBreakers*. Bu da sağdan soldan, alttan üstten herkesin birbirine giriştiği kanlı ve öngörülemez bir cümbüş demek. Öngörülemez çünkü değişken yerçekimsiz ortam ve de karakterlerin yerçekimini etkileyen silah ve özellikleri, tahmin edilemeyecek pek çok durum vadediyor. Bu arada hemen belirteyim, oyunda "Law" ve "Breakers" olmak üzere iki taraf var. Her iki tarafta da seçilebilir olan dört farklı karakter var şimdilik. Her karakterin yetenekleriyle birlikte, kendilerine has silah setleri de var. Sağdan soldan silah toplamak yok yani.

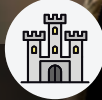
LawBreakers'ın oynanış videolarına baktığınızda pek çok farklı oyundan esintiler yakalayacaksınız. Fuarda kendisiyle yapılan bir röportajda baş tasarımcı Dan Nanni, ilham kaynaklarını anlatırken bu esintileri detaylandırıyor. İlk olarak oyunun hızlı bir akışı olsun istiyorlar ve burada örnek aldıkları yapım elbette ki *Unreal Tournament*. Bir yandan da *Battlefield: Bad Company* serisinden ne denli etkilendiklerini bahsediyor ama *BC*'nin aksine bu oyunda araç yok. Bunu da şöyle açıklıyor: "Farklı karakterleri araç gibi düşünmeyi tercih ettik. Örneğin etrafta uçan bir Vanguard ya da Spider-Man edasıyla sağdan sola salınan Suikastçı oyunda hareket etmedeki farklı kapasite ve kabiliyet imkânlarına uygun bir örnek". Bundan başka Nanni sadece iyi nişan alabilenlerin değil, herkesin kahraman olabileceği bir oyun düşlediklerini de belirtiyor. Bunun da yolu her karakterin kendine has yetenekleri ve silahları ile uygun kombinasyonları öğrenerek yerçekimsiz ortamda hayatta kalmak. Yetenekler arasında Palpatine gibi ellerimizden şimşekler çıkarmaktan tutun da hadronik enerjiyle rakibe tepeleme dalma gibi değişik seçenekler mevcut. Ayrıca bu farklı yetenekleri beceriyle harmanlayarak sağlam kombolar çıkarmak ve Suikastçı karakterinde gördüğümüz "olayın sadece nişan almaktan ibaret olmaması" akla *Overwatch*'u ve bir ölçüde de *Dishonored*'ı getiriyor tabii hemen. Yani açıkçası bunca malzemeden tadı güzel bir çorba çıkarsa, taş gibi bir oyunumuz olacak demektir.

Ama yine de *LawBreakers* için olumlu ya da olumsuz büyük laflar etmek için henüz çok erken, zira kendisi daha alfa aşamasında. Ama biz CliffyB'nin gazıyla büründüğümüz pollyanacılıktan çıkıp, dikkat çeken kimi sorunları da aktaralım: İlk olarak *Lawbreakers*'ın en çok umut vadeden kısmı olan sıfır yerçekimi alanları henüz çevrimiçi maçlarda çok sık vakit geçirilen alanlar değil. Olay daha çok yerçekiminin olduğu yan koridorlarda geçiyor. Bu da harita mekanikleri üzerine yapılacak daha çok iş olduğunun göstergesi. Bir de, karakter ve bölüm tasarımlarında bir kararsızlık hali var şu aşamada. "Ortaya karışık" hali fazla kaçmış da oyunun tarzı belirsizleşmiş gibi. Ama işte daha vakitleri de var, umarım verimli bir geliştirme süreci geçirir Boss Key Productions. Burada son olarak şunu belirteyim, Boss Key Productions, Cliff'in kendi firması ve bu da onun Epic Games'in zincirlerinden bir anlamda kurtulduğu anlamına geliyor. Öte yandan dağıtıcı firma Nexon ise mikro ödemeler hususunda oyuncular arasında epey kötü şöhrete sahip. Bir iyi, bir de kötü haber durumu anlayacağınız.

Sonuç olarak epey yüksek potansiyele sahip bir oyun olarak yoluna devam ediyor *LawBreakers* ve E3'teki sürpriz çıkışı da boşuna değil. Şimdilik Boss Key Productions "bakalım ne olacak" stratejisiyle oyuncularla ellerindekini paylaştılar. Umalım ki işler her geçen gün daha da iyiye gitsin. **-İhsan A.**

Bleszinsky'nin free-to-play'i diye bahsedip durduğumuz Project Blue Streak vardı ya, LawBreakers o işte. Ve artık o kadar da bedava değil.







14 ŞUBAT 2017

Yapım: Ubisoft Montreal **Dağıtım:** Ubisoft **Platformlar:** PC, PS4, X-One

FOR HONOR

Hikâyesi de varmış

For Honor 2015'te duyurulduğunda çok az oyuncuyu heyecanlandırabilmişti. Biraz sıra dışı bir yapımdı ve kimse ne olduğunu tam olarak anlayamamıştı çünkü. Bu seneyse *For Honor*, geçtiğimiz yılın aksine çok daha kimlik sahibi ve daha da önemlisi daha büyük savaşlara sahip bir yapım olarak karşımıza çıkıyor.

Bu yıl *For Honor*'a ait iki sunum izleme şansımız oldu. Bunların ilkinde kıtaları ayıracak boyuttaki büyük bir felaketin ardından savaşan Şövalyeler, Samuraylar ve Vikinglerin öyküsünü görüyoruz. İlk başta kaynak kıtlığından başlayan çatışmalar yüzyıllarca sürüyor ve bir süre sonra anlamsız hale geliyor. Tanrıça Apollon ise savaş tanrısı olarak, bu çatışmaları sürdürmek üzere elinden geleni yapıyor. Muhtemelen sonunda üç tarafın birleşip Apollon'a karşı geleceği bir senaryo olacak. Diğer gösterimdeyse Viking Senaryosundan bir kuşatma izleme şansımız oldu. Yani üç tarafın da kendine ait senaryoları olacak ve bunlar bir noktada kaçınılmaz olarak ortak düşmana karşı birleşecekler.

Oynanış elementlerini az çok biliyorduk ama Viking senaryosu bize daha sağlam fikirler verdi. Oyunun tamamında rakibinizin yaptığı darbeye karşı yöne doğru pozisyon alıp atakları savuşturmanız gerekiyor. Bunu son anda yaparsanız rakibinizi afallatıp, karşı saldırı yapma imkânı da buluyorsunuz. Oyunda bu şekilde birebir olarak kapışacağınız düşmanlar olduğu gibi çıtır çerezlik, eğer karışmazsanız sizden uzaklaşan ve tek darbede hakkından gelebileceğiniz "minik" askerler de mevcut. Yani *For Honor*'dan bir *Die by the Sword* kadar önünüze geleni biçtiğiniz *Dynasty Warriors* havasını da alabiliyorsunuz.

For Honor, sunduğu sıra dışı mekanikleri ve sağlam orta çağ atmosferiyle yeni bir marka ve hatta bir seri olabilecek potansiyele sahip duruyor. Elbette bu konuda önemli olan sadece oynanış elementlerine güvenilmeden, sağlam bir hikâyenin de tarife dâhil edilmesi. E3 2016'da gördüklerimiz bizi fazlasıyla tatmin etse de Ubisoft'un bu tarifle yeni bir *Assassin's Creed* pişirip pişiremeyeceğini zaman gösterecek. **-Ali**



27 EYLÜL 2016

Yapım: Playground Games **Dağıtım:** Microsoft **Platformlar:** PC, X-One

FORZA HORIZON 3

Bugatti mi hızlı, Kangurular mı?

Forza serisi "bir simülasyon, bir arcade" mantığını sürdürüyor ve serinin arcade ayağı *Horizon*'ın üçüncüsüyle karşımıza çıkmaya hazırlanıyor.

İkinci oyun "açık dünya yarış oyunu nasıl olur"un kitabını yazmıştı resmen. O yüzden yenilik anlamında üçüncü oyundan çok anormal şeyler beklememek gerek. Ama en azından ikinci oyunun biraz değişiği olmanın ötesine geçmesini bekleyebiliriz ve yapımcılar bu konuda gayet sağlam adımlar atmışa benziyor.

Her şeyden önce oyun alanımız bu kez Avustralya. Açık dünya yarış oyunu için herhalde en uygun coğrafyalardan biri olsa gerek. Nispeten az alışık olduğumuz doğasıyla bayağı yeni bir his vermeyi başarmışlar gibi. Tabii Avustralya deyince çöller, ormanlar, sahiller geliyor akla, buraları yeni off-road araçlarımızla arşınlıyor olacağız.

Şöyle bir ne var ne yok diye baktığımızda da *Horizon 2*'dekinin yaklaşık 2 katı büyüklüğünde ve daha fazla çeşitliliğe sahip bir haritaya sahip olduğumuzu görüyoruz ki *2*'nin haritası zaten süper genişti, söylenene göre bu haritadaki her etkinliği tamamlamak 100 saatten fazla sürecekmiş. Âlâ derim. Araç sayımız da 350 imiş. Eh ona da âlâ denmez de ne denir? Bir de oyunda çömez bir yarışçı değil de direkt yarışları vesaireleri düzenleyen sorumlu kişi olacakmışız ve bu şekilde bir senaryo da varmış. Kulağa ilginç geliyor ama güzel olup olmayacağını söylemek için erken.

Kısacası hiç de ikinci oyunun gölgesinde kalmayacakmış gibi duran çok sağlam bir arcade yarış oyunumuz olacağı kesin gibi bir şey. Hatta sanıyorum *Horizon 2*'nin yapılmış en iyi arcade yarış oyunu olduğunu söylemek abartı olmaz, "*Horizon 3* o seviyeyi yükseltecek gibi duruyor" derken bayağı kallavi bir şeyden söz ediyorum yani. **-Ömer**


Biniyorsun buna, açıyorsun Chris Isaac'ten Wicked Game'i...











Yapım: Bend Studio Dağıtım: Sony Platformlar: PS4

DAYS GONE

Tam bir işsizlik sigortası

"Zombi arkadaşlarımızı özlemiş miydiniz? Onları farklı oyunlarda farklı şekillerde görmek yetmedi mi? O zaman bir kez de böyle görün!" demiş olmalı bu oyunu geliştiren Sony Bend stüdyosundakiler. Herkesin bir şekilde suyunu sıkmaya çalıştığı, artık sıkılacak bir tarafı kalmadığı için de kullanmaktan özenle kaçındığı bir tema ile karşı karşıyayız tekrar. Fakat bu bir PS4 özel oyunu. Arkasındaki yatırım büyük. Bu insanlar da aynı yemeği ısıtıp ısıtıp önümüze koymaya meraklı değillerdir herhalde… Değil mi?

Gördüğümüz demo ve yapımcıların açıklamaları bu konuda çok meraklı olmadıklarının ipuçlarını veriyor aslında. Diğer oyunlardan aşina olduğumuz şekilde karşılaşmayacağız zombi gürühlarıyla. Dikkatinizi çekerim **gürüh** diyorum. Yani kalabalık bu arkadaşlar.

Days Gone işin gerilim kısmını zombileri üstümüze kalabalık sararak vermeye çalışacak. Ordular halinde üstümüze koşan zombileri defetmek içinse pek çok farklı yol çıkaracak karşımıza. Bunlardan belki de en farklısı çevre etkileşimi. Etrafınızda zombileri yavaşlatmak ve belki de durdurmak için kullanabileceğiniz nesneler olacak (kapı kapatma ve kırmızı varil bunların en belirgini olsa da farklı şeylerin sözünü veriyor yapımcı ekip).

Tabii ki çevre etkileşiminin yanında silahlarımız da en büyük güvencemiz. Bildiğimiz dünya yok olalı henüz 2 yıl olduğu için cephane açısından oldukça zenginiz. Tabii bununla beraber tüm insanlık da yok olmuş değil. Bu da demek oluyor ki insanlar da en az zombiler kadar, hatta bana sorarsanız daha da fazla başımıza bela olacaklar. Zaten yaptığımız iş bir nevi paralı askerlik. Muhtemelen birden fazla grup ile etkileşime girip, onlardan görev alarak ilerleyeceğiz.

Bu noktada oyunun açık dünya olacağını özellikle belirtmem gerek. Motorumuza atlayarak gezinebileceğimiz dünya ise Pasifik Kıyısı taraflarını, ağırlıklı olarak da Oregon bölgesini içeriyor. Açık dünyada alışık olduğumuz gündüz gece döngüsü ve gecelerin daha tehlikeli olması klişeleri *Days Gone*'da da mevcut durumda.

Şu ana kadar okuduklarınızı sizi heyecanlandırmadıysa yayınlanan demoyu seyredin derim. Çünkü *Days Gone*'ın asıl etkileyici olduğu taraf sıkıcı gelen zombi temasını farklı bir gerilim ile verebilmesi. Bununla birlikte craft sistemi, yaşayan bir dünya(!), hikâye sunumu gibi unsurları da iyi kotarabilmeleri gerekiyor. Çünkü olay PS4 özel oyunu olduğunda beklentilerin çok daha üst seviyeye çıkması gibi bir gerçek var elimizde. **-Enis**

Yürüyen Bir Klişe Mi?

Ana karakterimizi daha önce Force Unleashed oyununda başrol olarak görmüştük. Sam Witwer isimli aktörümüz bu kez eski bir motosiklet çetesi üyesi, yeni dünya düzenindeyse bir paralı asker. Üstelik sevdiği kadını da kaybetmiş. Uzaktan bakıldığında tam bir yürüyen Amerikan klişesi gibi duruyor, umarız karakter derinliği anlamında beklentilerimizin zirvede olduğu şu günlerde her şeyi klişe olarak bırakmazlar.



29 EYLÜL 2016

Yapım: EA Canada **Dağıtım:** EA Sports **Platformlar:** PC, PS4, X-One, PS3, 360

FIFA 17

Değişim her zaman iyi midir?

Açıkçası "bu sene E3'te en çok neye şaşırdın?" diye sorsanız size vereceğim ilk üç cevaptan biri enteresan şekilde *FIFA* olur. Stabil ve iyi çalışan bir oyun motorunu tamamen geride bıraktı *FIFA*. Serinin yeni oyunu *FIFA 17*'de artık Frostbite grafik motorunu göreceğiz. Tabii bununla birlikte daha farklı bir oynanış mekaniğine de yelken açacağımızı söylemeliyim.

Her *FIFA* oyununda olduğu gibi bunda da ilk başta kendinizi garip ve yabancı bir oyun alanında hissedeceksiniz. Yukarı mahallenin sahası gibi gelecek size. Her ne kadar ayrıntılarda fark olsa da *FIFA* 14, 15 ve 16 arasında kalın çizgiler koyabileceğimiz net farklar yoktu. Ancak bu kez daha ilk pastan bu farkı görebiliyorsunuz.

İlk olarak *FIFA*'nın artık daha hızlı bir oyun yapısına büründüğünü söylemeliyim. Bunun sebebi oyuncuların hızlanması vb. şeyler değil. Topu daha iyi çevirebilmemiz, daha iyi savunma yapabilmemiz gibi etkenler oyunun akmasını sağlıyor. Bu sayede oynanış hızı artmasa bile top çevirme hızımız artıyor. Kayarak müdahaleler de eski oyunlara nazaran çok daha işlevli halde. Eski *FIFA*'lardaki gibi riskli bir savunma cinsi değil artık kayarak top kazanmak. Açıkçası bu da işi biraz arcade'leştiriyor.

Hücumdaysa şutun çok daha doğal bir hal aldığının altını çizmeliyim. Aslında şutlara bu doğallığı katan biraz da kalecilerin yeni animasyonları olmuş. Ceza yayının üzerinden vurduğumuz, yere yakın giden bir şut, kalecinin kurtarmasının ardından havalanarak direğe çarpabiliyor. Eğer aynı şekilde gol de olabiliyorsa ilginç şeyler göreceğiz demektir. Bu durum kalecilerin etkileşime girdiği her top için geçerli aslında. Topun kaleciden sekerek yakınına düşmesi, "iki hamlede topa sahip oldu" repliklerini birebir yaşatacak gibi.

SERBEST NİŞAN ALMA

Gelelim direkt göze çarpacak yeniliklerden birine, duran toplara. Sizi bilmem ama ben orta saha ile ceza sahası arasından bir duran topun da orta açılarak kullanıldığını görmedim. Genellikle hep pas verilerek kullanılır bu duran toplar. Bunun en büyük sebebi *FIFA*'nın bu konuda oyuncuları zor durumda bırakması. Tam anlamıyla topun nereye gideceğini kestiremediğimiz gibi açılan top bir de rakibe giderse kontranın kralını yiyebiliyorduk.

Yeni oyunumuzdaysa bu durum için farklı bir sistem geliştirilmiş. Artık kamera açısı oyuncunun omzuna geçmek yerine olduğu gibi kalıyor (Tele kamerasındaymış gibi) size bir yuvarlak imleç veriliyor. Bu imleci nereye götürürseniz orta o tarafa doğru açılıyor. Eski oyunlara göre isabet oranı hayli yüksek ortalar çıkarabiliyorsunuz. Ama birazcık fazla isabetli geldi bana bu ortalar, umarım istismar edilmez. Tabii "bana gelmez öyle şeyler" diyenler eski sistemi de kullanabilirler, ya da bir oyuncu seçip doğrudan ona oynayabilirler.

ARCADE DEMEK İSTEMİYORUM AMA SANKİ...

Sanki oyun için düşünülen bu hızlı yapı oyunu -bakın "sanki" diyorum- birazcık arcade'e kaydırmış. Devamlı kaliteli takımlarla maç yaptığım için de bunu söylüyor olabilirim. Erken bir sonuca varmak zor. Fakat yaptığım 6 maç, sonunda "olmuş bu" dedirtmek yerine, birazcık düşündürttü. **-Enis**



The Journey

Artık oyunun yeni bir hikâye modu var. The Journey modunda Alex Hunter isimli bir oyuncuyu yöneteceksiniz (kendi karakterinizi yaratamıyorsunuz). Fight Night Champion oynayanlar az çok tahmin edebilecektir bu modu. Ara sahnelerle bezenmiş, Mourinho, Wenger gibi İngiliz ligi menajerlerin birebir aktarıldığı bir hikâye olacak. Üstelik ara sahnelerin gayet iyi hazırlandığını ve diyalogların seçimlerimiz doğrultusunda söze döküldüğünü de eklemeliyim.







18 KASIM 2016

Yapım: Polyphony Digital **Dağıtım:** Sony **Platformlar:** PS4

GRAN TURISMO SPORT

Ana oyundan azı, yan oyundan fazlası

Yeni, adı *7* olmayan *Gran Turismo*'muzu da E3'te bayağı bir tanıma şansımız oldu. İşin teknik tarafına bakarsak *GT6*'nın zaten gayet sağlam olan sürüş dinamiklerini kullanan, görsellik olarak işi artık iyice abartmış bir oyunla karşı karşıyayız. 4 sınıftan birine ait 137 araç, toprak olanlar da dâhil 19 pist (27 varyasyon), VR desteği, aşırı gelişmiş ve çok şık duran bir fotoğraf modu ve daha da etkileyici duran araç kişiselleştirme seçenekleri var *Sport*'ta.

Araç ve pist sayılarının biraz az olmasınıysa oyunun mantalitesindeki temel değişikliğe bağlayabiliriz. *GT Sport* yine eli yüzü düzgün bir tek kişilik oynanış sunacaktır ama isminden de anlayabileceğiniz gibi esas olarak işin e-spor kısmına eğiliyor. FIA'nın (Uluslararası Otomobil Federasyonu) da desteğini alan *GT Sport* yılda iki dev turnuva ve sayısız küçük çaplı turnuva düzenleyecek olmasıyla, hatta en iyi oyunculara resmi yarışçı lisansı bile verecek olmasıyla bu konuda bayağı iddialı. *Forza*, *Project CARS* gibi oyunların belli bir başarı yakaladığı e-spor alanında kendine yer edinebilecek mi, bu merak ettiğim birinci konu. Merak ettiğim ikinci konuysa işin e-spor tarafıyla fazla ilgisi olmayan çoğunluğu tatmin edebilecek bir yapım olup olmayacağı. Serinin başındaki Kazu-san "bu aslında ismi 7 olabilecek kadar gelişmiş bir oyun" falan dese de hepimiz biliyoruz ki bu 7 çıkana kadar idare edeceğimiz iri bir yan oyun. Bakalım…

Ha, hiç merak etmediğim bir konu sürüşün ve yarış heyecanının yerli yerinde olup olmayacağı. *Gran Turismo*'dan bahsediyoruz… -Ömer



VR desteği, aşırı gelişmiş ve çok şık duran bir fotoğraf modu Gran Turismo Sport'ta.



2016

Yapım: TaleWorlds Yayıncı: TaleWorlds Platformlar: PC

MOUNT & BLADE II BANNERLORD

Kale kuşatma sanatı

Mount & Blade'i çokça oynamış bir insan olarak kale kuşatma savaşlarının bir noktadan sonra sığlaşmaya başlamasına çokça içerlemiştim. "Yine benzer bir rutinle karşılaşmak istemiyorum" diyordum ki Taleworlds imdadıma yetişti; *Bannerlod*'da yer alan yepisyeni kale kuşatma oynanışını E3 2016'da gösterdi.

İlk olarak beklenilen sorunun cevabını verelim: Artık daha bir kumandanız! Kale kuşatmalarında sadece ordunun hareketlerine değil; mancınık, koçbaşı, merdiven gibi oyuncaklarımıza da yön veriyoruz. Kuşatma öncesinde ufak bir strateji ekranından hepsini belli yerlere konumlandırıyor ve aktif olarak savaşın içerisindeki durumlarını görebiliyoruz. Hatta görmekle de kalmıyor, bir el atarak yardımcı da olabiliyoruz. Mancınıkla surların tepesindeki askerlere ve kale duvarlarına zarar verebiliyor, koçbaşı ile kale kapılarını yıkabiliyor, merdivenler ile surların dibine giderek kendimizi kalenin içine atmaya çalışabiliyoruz. Hepsi kulağa ve göze güzel geliyor ama ufak bir soru işaretim de yok değil: Umarım bu oyuncaklarımızın çeşitleri yeterli olur; oyunda kendimizi geliştirdikçe kuşatma silahlarımızı da geliştirebiliriz (olur olur, inanıyorum ben :)

Bu arada saldırı ekibinin yeni oyuncakları gelmişken savunma ekibinin armut topladığını düşünmeyin. Onlar da yeni cicilere sahipler. Surların üzerine kurulu ok-yay düzeni gibi tanıdık silahların yanında filmlerden alışık olduğumuz, tam kapılara dayanıldığı sırada tepeden düşmanın üzerine atılan alevli toplar gibi atmosferik şahane silahlar da var.

Buraya kadar bahsettiklerimden de anlayabileceğiniz üzere artık işin kale kapılarına dayanma kısmı, sıkışıp kaldığımız ve sırayla merdiven çıkmaya çalıştığımız bir saldırı olmayacak. Farklı noktalardan kaleye girmeye çalışacak, düşmanları birkaç noktadan kıstırmanın hesabını yapacağız.

KALENİN ÖTESİ

Savaşın ilk kısmını başarıyla atlatıp surları aştıktan sonraysa karşımızda *M&B* oynayanların aşina olacağı bir ortam duruyor. Yine büyük bir cümbüş ve herkesin birbirine girdiği bir savaş alanı var. Fakat stratejik derinliğin kaleye girdikten sonra kaybolduğunu düşünmeyin. İzlediğimiz E3 videosunda merdivenler aracılığıyla surların üstüne çıkan saldırı tarafı bir an önce o taraftaki düşmanlardan kurtularak aşağıdaki askerlere kapıyı açmaya çalışıyordu çünkü aşağı taraftaki kale kapısı henüz kırılamadığı için askeri kuvvetlerin hepsi içeri girememişti. Bu da demek oluyor ki kaleyi ele geçirmek için katıksız bir şekilde düşmanı öldürmeye odaklanmak yerine savaş esnasında da avantajı elimize alacağımız hamleler yapmamız gerekecek. Daha ne olsun!

Tek bir kale savaşı videosuyla ben gazı almış bulunmaktayım. Bunun üstüne oyunda farklı tipte kalelerin olacağını ve bu kalelerin de farklı sürprizler içerebileceği fikriyle kendimi kaybedebilirim... Hele şehir kuşatmasını aklıma bile getiremiyorum! Şöyle ordunuzun başındasınız, at üstündesiniz… Şehir de karşınızda… Off be! **-Enis**

Yapım: Undead Labs **Dağıtım:** Microsoft **Platformlar:** PC, X-One

STATE OF DECAY 2

Beklentiler paramparça oldu, devam oyununun adı State of Yatay değil…

2013 yılının, kalitesine göre en az övgü almış oyunlarından biriydi *State of Decay*. Xbox 360 ve PC için tasarlanan yapım, açık dünya üzerinde sığınak kurma ve geliştirmeye, kaynak toplamaya, zombileri türlü yöntemlerle pataklamaya ve bunları farklı özelliklere sahip hazır karakterlerle yapmamıza olanak sağlıyordu. Animasyonların hafif güdüklüğü ve birbirine benzerliği, dövüş sisteminin çok çeşitlilik sunmaması haricinde beğenerek 50 - 60 saat kadar oynamıştım ben de ana oyun ve DLC'sini.

State of Decay 2, iki özelliğiyle göze çarpıyor: CryEngine yerine Unreal 4 ile geliştirilmiş oyun fizikleri ile (oyun içinde göreceğimiz) animasyonlar çeşitlenmiş ve daha hoş, gerçekçi bir hale gelmiş. Diğer yenilik ise, yapımcıların açıklamalarına göre, oyuncu topluluğundan gelen isteklere göre şekillenerek ortaya çıkmış: Toplam dört oyuncuya kadar oynanabilen bir co-op modu. Zombi kalabalığı tarafından sıkıştırıldığımızda bir işaret fişeği atarak çevrimiçi oyunculardan yardım isteyebileceğiz. İyi bir "üçüncü gözden aksiyon co-op" oyunsever olarak şimdiden merakla bekliyorum bu yenilikleri.

E3'te gösterilen, yaklaşık 3 dakikalık resmi tanıtım filmi de merak ve heyecanımı beslemeye yetti. 2017'de gözüm üzerinizde kalacak Undead Labs; erteleme haberi vermemeni diliyorum!
-Noyan



PROJECT SCORPIO

ÇOK DA GELMESİ İSTENMEYEN YENİ TEKNOLOJİ

Microsoft'un E3 2016 konferansı ilginçti. Bir yandan güzel haberler gelir ve konsol ailesi büyürken, diğer yandan bu büyüyen ailenin neden tamamen gereksiz olduğunu öğrendik aynı konuşmalar esnasında. Xbox'a özel oyunların tamamının PC'ye de gelecek olmasından mütevellit, konsolların pek bir esprisi kalmayacak gibi. Ama öte yandan Project Scorpio gerçekten güçlü bir alet ve kendini aldırmak için tek sebebi özel oyunlar olmayabilir.

Gerekliliği tartışılabilir olan bu yeni-nesil-olmasa-da-öyle-lanse-edilen konsolumuz teknik özellikleri açısından rakiplerini geride bırakabilir gibi görünse de bu kesin değil. 8 çekirdek işlemci, 6 teraflop'luk performans verebilecek ve hem VR hem de 4K çözünürlükte oyun oynama deneyimi için uygun, hatta bir umutla ideal aygıt olacak Scorpio. En büyük rakibi olan Sony, PS4 Neo için resmi bir açıklamayı henüz yapmamış olsa da elimizdeki bilgilere göre Scorpio ikisinin arasındaki daha güçlü aygıt olacak gibi görünüyor. Tabii saf güçten ziyade performans önemli ki onu ancak deneyerek görebileceğiz ve o da 2018'de olacak gibi görünüyor.

ÇOK TATLIYMIŞ DA, OLAYI NE BUNUN?

Project Scorpio'nun en büyük amacı elbette ki Xbox cephesini sanal gerçekliğe hazır hale getirebilmek. PS VR'ın piyasaya kendine güvenen bir giriş yapması beklendiğinden Microsoft da karşı hamlesini Scorpio ile sağlam bir zeminde başlatmak istiyor. Bu konudaki avantajı, söz konusu VR olduğunda performansın çok büyük önem arz etmesi ve PS4'ün bile PS VR'la kullanılabileceği düşünüldüğünde arada büyük bir performans farkı olacağı bariz. Öte yandan Microsoft'un Xbox oyunlarını PC'de de oynayabileceksiniz vaadi Scorpio'yu biraz sakat bırakıyor. "Madem konsol oyunları PC'de de oynanabilecek ve bundan sonraki Xbox'lar sadece oyun oynatabilen PC'lere dönüşüyor, neden gidip de bilgisayar yerine Scorpio alalım?" diye düşünüyor insan. Bu sorunun cevabını henüz verebilmiş değil Microsoft yetkilileri. 4K çözünürlük, daha yüksek performans gibi zaten PC'de sahip olabileceğimiz yenilikler sunuyorlar yalnızca. Fiyat? Çok ucuz olmayacağını tahmin etmek zor değil. Phil Spencer böyle bir konsolu vaktinden önce açıkladıklarını da samimi olarak söylüyor zaten. Bu erkenciliğin sebebini "oyuncularımıza mümkün olduğu kadar erken bilgi vermek istiyoruz ki gelecekte konsol almayı düşünüyorlarsa planlarını buna göre yapabilsinler" diye açıklasa da… yemezler. Bu açıklama büyük bir risk getiriyor yanında, projenin oldukça erken safhalarında yaptıkları açıklamalar sebebiyle ileride konsolun özelliklerini dahi değiştirmek durumunda kalabilirler ve bunun tek sebebi oyuncularına saygıları olamaz elbette. Rakiplerinin bir adım önüne geçebilmek için yapılan hareketler bunlar.

Xbox One S

Microsoft'un konferansta tanıttığı tek yeni konsol Project Scorpio değildi. Xbox One'ın evini yanında taşıyor hissini alıp götüren, adaptörü içinde, neredeyse yarı yarıya daha küçük (tam olarak %40) versiyonu olan Xbox One S de tanıtıldı. 500 GB ve 2 TB'lık modelleri sırasıyla 300 ve 400 dolara, Ağustos ayında satılmaya başlanacak bu küçük ama güçlü kardeşin Türkiye'ye ne kadara geleceğini bilemiyoruz tabii. Zaten aynı konferansta bu yeni aleti almak için ortada hiçbir sebep bırakmadıklarından duyurusu biraz havada kaldı. 4K desteği belki çok küçük bir sebep olarak sayılabilir ama "4K çözünürlükte oyun oynayacağım" diyerek Xbox One S alan kaç kişi olur gerçekten bilemiyorum. Eh, en azından son nesil konsolların bilgisayar kasası kadar büyük olmak zorunda olmadığını görmüş olduk, teşekkürler Microsoft'cum.



E3 2016 Konfereansları

Oynadıkları kadar, oynayacağı oyunlar ve teknolojileri merak eden oyuncuların en büyük hobisi, gece gündüz demeden uyanık kalarak E3 2016 konferanslarını takip etmektir. Bu yüzden gerek yerinde gerekse de ekranlarımızın başında konferansları başından sonuna izleyerek bazı küçük detayları sizler için derledik. **-Ali**

MICROSOFT

Xbox One sahiplerinin nasıl hissettiğini anlamak için akıl okumaya gerek yok. Birilerinin sizi, size özel yapılan bir partiye çağırdığını ama gittiğinizde kimsenin sizinle ilgilenmediğini düşünün. Microsoft'un bol duyurulu ve bol oyunlu sunumlarında işte tam olarak bu oldu.

Daha küçük ve kompakt Xbox One S'i gördük, canavar bir PC olma potansiyeline sahip Project Scorpio'yu ilk kez duyduk. Hepsinden önemlisi daha önce Xbox'a özel olan sayısız oyunun bundan sonra PC'ye de çıkacağını öğrendik. Bütün bunlara rağmen, bu oyunları PC'de oynamak yerine Xbox One satın almamız için bir neden sunamadı bize Microsoft.

Sözün özü Microsoft konferansında başarılı olmaları için gereken her şey vardı var olmasına ama Xbox One için düzgün bir yol planı yoktu karşımızda. İnanın Microsoft seneye çıkıp "Xbox One'dan sıkıldık, kusura bakmayın," derse hiçbirimiz şaşırmayacağız.

KONFERANS KARNESİ

- **Duyurulan konsol sayısı:** 2
- **Unutulan konsol sayısı:** 1 (Xbox One)
- **Sunum kalitesi:** W W W W W
- **Xbox One sahiplerinin mutluluğu:** W
- **Konferansta içinde PC olan cümle sayısı:** 1231513452
- **Üvey evlat olmuş ekipman:** Kinect

EA

Electronic Arts konferansları her zaman eğlenceli olur. Gerek yaşanan aksaklıklar, gerekse de oyunlarla alakalı olmasa da ünlü oldukları için sahneye çağırılan şahsiyetler sayesinde ortada fazla duyuru olmasa bile yüzümüz her zaman gülmüştür. Bu sefer işin komedi elementi futbol dehası Mourinho oldu; Sahneye çıkıp, Fifa 17'nin İngiliz teknik direktörleri övmesi beklenirken yapımcıları "Koya koya dördümüzü mü koydunuz," diye azarlaması belki de bir süre Electronic Arts'ın sahneye ünlü çıkarmamasına yol açacak.

EA Konferansını bir televizyon programına benzetseydik muhtemelen Seinfeld olurdu. Ortada oyunların ismi olmasına rağmen ilginç bir şekilde kendileri yoktu. Farklı firmalar, yapımcılar Star Wars oyunları yapacaklarından, Star Wars'un aslında ne güzel bir şey olduğundan bahsettiler bol bol. Bir de o övdükleri Star Wars oyunlarını görebilseydik çok güzel olacaktı.

Bir de bütün ünlülerin kafasının iyi olduğu bir Battlefield 1 oynama seansı oldu ki ne siz sorun ne ben söyleyeyim. Hiçbir şey olmasa bile Battlefield'ın iyi kafayla oynanabileceği fazlasıyla kanıtlanmış oldu o gece.

KONFERANS KARNESİ

- **Hazırlanan Star Wars oyunu sayısı:** 1000
- **Gösterilen Star Wars oynanış videosu:** 0.5
- **Aynı dönemde çıkarılacak FPS sayısı:** 2
- **Ölümüne gönderilen FPS oyunlar:** 1 (Titanfall 2)
- **Kafası iyi ünlü sayısı:** 50+



UBISOFT

Ubisoft konferanslarına son dönemde güvenemiyoruz sevgili okurlar. Çünkü geçmişte yaptıkları o oyunları olduğundan daha iyi gösterme huyları bizi fazlasıyla rahatsız ediyor. Ne o hayran kaldığımız Watchdogs videolardaki gibi çıktı ne











de Division o muhteşem videosundaki kaliteye gerçekten sahipti.

Ubisoft konferansını bu yüzden biraz da dedektif gibi izledik. Fazla iyi detaylara gözlerimizi kısarak baktık, inceledik de inceledik. Ghost Recon Wildlands'in fazla güzel durması dışında bizi korkutan fazla ilginçlik olduğunu söyleyemeyeceğim. Konferansta bu sene ayaklarımızı yerden kesen bir duyuru olmadı açıkçası. Watchdogs 2 gibi çıkması kaçınılmaz bir oyunun haricinde geriye kalan önemli büyük yapımların tamamından haberdardık zaten.

KONFERANS KARNESİ
- **Fazla iyi gözüken oyun videosu:** 6
- **İçinde köpek olan oyun sayısı:** 2
- **Duyurulan Prince of Persia oyunu sayısı:** 0

SONY

Bu işi Sony düzgün yapıyor arkadaş. Firmayı, oyunlarını, politikalarını sevmeseniz bile Sony konferansı başladığında ister istemez heyecanlanıyorsunuz. Sony gereksiz ünlülerle, saçma yapımcı röportajlarıyla ve gereksiz esprilerle zamanımızı çalmadı.

Hepimizin istediği oyunları çatır çatır önümüze koydu önce. God of War ile Kratos'u görünce heyecanlandık, The Last Guardian'ın sonunda çıkacağını görünce mutlu olduk. Daha önce hiç adını duymadığımız Detroit: Become Human ve Death Stranding gibi yeni markalar da resmen işin tuzu biberi oldu.

Sony öyle bir yoğurdu ki bizi artık ne verseler benimseyip almaya hazırdık ki, bu noktada Playstation VR devreye girdi. Biraz sanal gerçekliğe aşinaysanız Sony'nin duyurduğu VR oyunlarının çoğunun çok iyi gözükmediğini anlıyorsunuz (REZ VR hariç). Buna rağmen o gazla ne önerilse, ne tavsiye edilse gerçekten alası geliyor insanın. Yalan söylemeyeceğim, Final Fantasy VR deneyimi hayatımda gördüğüm en sıkıcı şey olabilir.

KONFERANSI KARNESİ
- **Büyük haberler:** 5+
- **Sıkıcı VR oyunları:** 3
- **Laf ebeliği yapan sunucu:** 0

BETHESDA

Bethesda bu fuarda biraz tası tarağı toplamış, bir ayağı çukurda bir dede izlenimi verdi bize. En önemli oyunlarını ardı ardına çıkardığından yorulmuş, fuara da nezaket icabı gelmiş bir firma vardı karşımızda. Bu durum sunumlarda da az biraz hissediliyordu.

Skyrim Remaster ve Quake Champions gibi herkesin konuşup kimsenin oynamayacağı oyunlara ek olarak Doom'un en vasat kısmına, yani çok oyunculu içeriğine DLC çıkaracak olmaları o kadar da ilgimizi çekmedi. Dishonored 2 de olmasa sanırsam çoktan uyuya kalmıştık. Neyse ki Dishonored 2 için gösterilen oynanış videoları, serinin hiç olmadığı kadar güçlü ve etkili şekilde geri dönüşünü müjdeler nitelikteydi.

KONFERANS KARNESİ
- **Overwatch klonu çakma oyunlar:** 1
- **Kimsenin duyurusunu görmek istemeyeceği indirilebilir içerik sayısı:** 3
- **Videosundan hiçbir fikir edinemediğimiz oyun:** Prey

Kazanan Kim?

Her ne kadar oyun fuarlarının en önemli elementlerinden biri oyuncuların kazananı belirlemesi olsa da, bu sefer kazananı uzun vadede göreceğimizi düşünüyoruz. Sony gelecek bomba oyunlarıyla kısa vadeli zaferi garantilemiş olsa da, Microsoft'un konsol ve PC ekosistemlerini bir araya getirme planıyla başarılı olması durumunda taşlar yerinden fazlasıyla oynayacak gibi duruyor.

Oyuncuların bu noktada kaybedenler olduğundansa fazla şüphem kalmadı. Haddinden erken gelen yeni nesil konsollar, artık cep telefonu gibi zaman içinde konsol değiştireceğimizi gösteriyor. Bu durumda konsol sahiplerinin klasik, "Sen o PC'yi güncellerken ne kadar para veriyorsun bak!" savunmasının da geçersiz olduğunu görebiliriz ileride.

KAYIP ARANIYOR

Kinect ve Bulut teknolojimi kaybettim, hükümsüzdür. Ayrıca bu sene hiç yeni MOBA oyunu duyurusu da göremedik. Sağlıklarından endişe ediyoruz :/







21 EKİM 2016

Yapım: EA DICE **Dağıtım:** Electronic Arts **Platformlar:** PC, PS4, X-One

BATTLEFIELD 1

Uzay çağı mı sanmıştınız? Hayır! Geçmişe, modern savaşın temelini yeniden kazmaya gidiyoruz…

YAZAN ENİS KİRAZOĞLU & NURETTİN TAN







İtiraf ediyorum, *Battlefield* serisinin multiplayer modlarının sıkı bir takipçisi değilim. Elbet oynuyorum, elbet takip ediyorum fakat içimdeki multiplayer sıkılganlığını hâlâ kıramadım. Belki bir noktada yıkacağım bu duvarı ama daha ulaşamadım o noktaya. Fakat multiplayer karşısındaki bu çetin, bu azimli duruşuma rağmen *Battlefield 1*'in multisini oynama şansını görünce Londra biletinin üstüne aç kurt gibi atıldığımı ve delicesine heyecan yaptığımı da söylemeliyim (resmen karaktersizmişim!). Ama yoo dostlar, yooo! Her ne kadar oyunu oynamış olsam da bu yazı bana değil, bu oyuna yıllarını vermiş insanlara ait olmalı, Nurettin'e ait olmalı! İşte karşınızda alkışlarla Nurettin!

*(Bu arada ben satır aralarında olacağım. Hem oynadıklarımı sizlere aktarmak hem de birkaç hoş bilgi için :)) – **Enis***

Yüzünde bir gülümsemeyle sahneye çıkar, Enis'e teşekkür eder ve mikrofonu alır

Bu senenin en önemli bombalarından birisi, benim her daim *Call of Duty*'ye tercih ettiğim *Battlefield* serisinin Birinci Dünya Savaşı temalı *Battlefield 1*. DICE araya *Star Wars Battlefront*'u ve *Battlefield: Hardline*'ı koyarak seriye biraz ara vermişti. Aslında biraz dediğime bakmayın, aradan üç sene geçmiş. Bu üç sene içinde *Call of Duty*'nin her oyunda biraz daha geleceğe odaklanması, oyunculardan gelen şikâyetlerin yavaş yavaş yükselmesine neden olmuştu. Bu şikâyetler *Call of Duty Infinite*'in tanıtım videosunun Youtube'de en az sevilen videolar arasına girmesiyle tepe noktasına ulaştı. DICE da bu bariz mesajı görmezden gelmedi; insanlar fütüristik savaşları değil İkinci Dünya Savaşı'nı görmek istiyordu. Muhtemelen bu talep DICE'a fazladan bir adım daha atma cesareti verdi ve ekip güzel bir sürpriz yaparak bizi Birinci Dünya Savaşı'na götüreceğini açıkladı. Aslında bunun sinyalini iki sene önce sızan, bir binanın duvarından içeri girmiş eski bir uçak resmiyle almıştık ama sızıntının kaynağı belli olmadığı için kimse emin olamamıştı. Nihayetinde, bugün artık her şey net; içinde Osmanlı İmparatorluğu'nun da bulunacağı *Battlefield 1* yolda ve biz de onu karşılamak için şimdiden kapılara çıktık.

BF1 hakkındaki her şey beni çok heyecanlandırıyor. Ama en heyecan verici özelliklerinden birisi 64 kişilik çoklu oyuncu desteği. Bana kalırsa, bu kalabalık ortamın vereceği zevkten ziyade bu kadar fazla oyuncuyla gireceğimiz haritaların konseptleri müthiş olacak. Şimdilik DICE tarafından açıklanan dört adet harita var: **Amiens**, **The Saint Quentin Scar**, **Monte Grappa** ve **Empire's Edge**. 64 kişi karşı karşıya oynarken küçük görev noktalarını ele geçiremeyeceğimizden eminim. Ne kadar çok oyuncu, o kadar büyük savaş alanı olacağı için 32 kişi koca bir kasabayı düşman işgalinden korumaya çalışabiliriz. Haritalardan Amiens, İngiliz ve Alman güçleri arasında böyle bir şehir kapışmasını konu alıyor. E3'te izlediğimiz The Saint Quentin ise yarı açık alan - yarısı da yıkık bir kasabada geçiyordu. Monte Grappa'da yüksek tepelerdeki bir kaleye saldıracağız. İtalyan ve Avusturya-Macaristan güçlerinin karşı karşıya geleceği haritada zeplinlerin ve özellikle topçuların öne çıkacağı düşünülüyor. Empire's Edge ise deniz savaşlarına, zırhlı savaş gemilerine odaklı. Kısacası DICE hava, kara, deniz demeden her türlü savaş alanına hazırlıyor bizi. Bunlar arasında ben en çok, oyuncu sayısının fazlalığından dolayı şehir kuşatmalarını merak ediyorum. 32 kişiye karşı bir kasabayı veya şehri korumaya çalışmak… Çöllerde, ormanlarda ve şehirlerde savaşmak… Düşündükçe tüylerim diken diken oluyor!

(Bu noktada devreye gireyim. Oyunu deneme fırsatı bulduğum haritada açıkçası atmosfer olarak da oyun anlayışı olarak da Birinci Dünya Savaşı'nın hissedememek en büyük problemim oldu. *İşin tek kişilik* kısmına değiniriz, fakat *multiplayer anlamında atmosfer Battlefield 4'ten çok da farklı değildi. Fakat bu demek değil ki*

SİLAHLAR VE ZIRHLAR

Siz de oyunla ilgili ilk videoyu seyrettiğinizde "Ulan 1910'larda böyle silahlar var mıydı?" sorusunu sorduysanız doğru yerdesiniz. Evet, vardı. Yani tam olarak öyle değil, ancak tahmin ettiğimiz kadar "ilkel" de değildi silahlar. Özellikle savaş süresince tüm ülkeler silah geliştirebilmek adına pek çok atılımda bulunduğu için savaşın ilerleyen dönemlerinde teknoloji anlamında silahların seviye atladığını söylemeliyim.

Fakat bu durum BF1 gibi bir oyun için yeterli olacak mı derseniz, cevap "hayır". Oyunun yapımcısı DICE, birebir olarak savaştaki teknolojiyi kullanacak, o noktada bir sıkıntımız yok. Fakat o dönem çok da yaygın olmayan silahları daha yaygın hale getirmek gibi oynanışı keyifli hale getirecek unsuları eklemekten de çekinmeyecekler.







Savaştan sonra sadece istatistiklere rakam olarak eklenen askerler, BF1'in farklı cephe hikâyelerinin ana elementi olacak. Oyun, ruhunu bireysel hikâyelerden almayı planlıyor.

NEDEN 1. DÜNYA SAVAŞI?

"Belliydi yahu" diyenlere bakmayın, herkese büyük sürpriz oldu 1. Dünya Savaşı'nın seçilmesi. ABD'nin geri planda olması sebebiyle çok tercih edilmeyen bu savaşa sonunda DICE el attı. Peki neden? Oyunun yapımcısı Danny Berlin, "Daha fiziksel ve kişisel bir savaş ortamı yaratmak istedik" diye cevap veriyor bu soruya, "modern savaşın tohumlarının atıldığı savaşa gitmek istedik". Ama asıl cevabı aşağı yukarı hepimiz biliyoruz: "N'apak uzaya mı çıkak?! Savaşacak yeni ortam kalmadı!"

atmosfer yavan. Hiç de değil!

Haritaya girdiğim ilk andan görevi tamamladığım ana kadar gümbür gümbür bir savaş atmosferi altındaydım. Bulunduğumuz topraklar ufak kasabalardan oluşan ancak çoktan boşaltılmış, duvarları hasar almış binalarla dolu geniş bir araziydi. Araziye adım atar atmaz sağımdan solumdan vızır vızır geçen araçların arkasından kendimi kollaya*maya çalışarak B noktasına doğru harekete geçtim. Elimde dürbünlü bir tüfek vardı. O yüzden yüksek bir noktaya çıkarak gözlem yapmayı planlıyordum. İlk hedef B noktasını ele geçirmekti. Kendi birliğimden 4 piyade B'ye doğru harekete geçerken ben hedefi nispeten uzaktan gören bir yerde düşmanları saptamaya çalışıyordum. Tam "vay arkadaş ortama bak be" fısıltılarıyla atmosfere kendimi kaptırmışken aşağıdan gelen çatışma sesleriyle dikkatimi tekrar B noktasına çevirdim. İşte orada, iki düşman asker dürbünümde duruyordu. 4 el atışın ardından ilkini, ardından tek atışla ikincisini indirmeyi başardım. O sırada düşman sayısı biraz kabarmaya başlayınca ben iyice kendimden geçerek tüfeğimle saydırmaya başladım. Yerimi de belli etmediğime sevinirken sol kulağımda bir gümbürtü koptu. Artık biri bomba mı attı, yoksa hava saldırısı mı yedim bilmiyorum ancak bulunduğum katın duvarları büyük bir gürültüyle dağıldı (yıkılabilir çevre şahane!). Nal gibi açıkta kalmanın verdiği gazla tabancamı çekip bulunduğum binadan aşağı atladım. O sırada B noktasında iyice kalabalıklaşmaya başlayan düşmandan biri de kapıdan çıkıyordu. Göz göze geldik. Birbirimize sıktık fakat fiske yesem ölecek hale geldiğimden sol tarafımda kalan düşük siperlerden birine kendimi atmak zorunda kaldım. Düşman tam benim bulunduğum tarafa doğru işimi bitirmek için geliyordu ki bizim manyaklardan bir tanesi elindeki süngülü silahla son hız koşarak ve aynı anda da çığlık atarak düşmanın tam sırtına süngüyü geçirdi -bu arada gerçekten de oyun içindeki karakteriniz bağırıyor süngü saplarken– ardından bana bir kez bile bakmadan B noktasının içlerine doğru koşmaya devam etti. Ben de kalktığım gibi peşine takıldım. Sonuçta ülkemiz için ölmeyi göze almış, gözü dönmüş askerlerdik biz.*

Şimdi bu *benim "Tam olarak 1. Dünya Savaşı atmosferini hissedemediğim" halim… Bir de şehir kuşatma görevleri gibi zaafım olan ortamları düşünüyorum da, herhalde oraları oynarken delirebilirim.* ***- Enis****)*

Beni düşündüren başka bir konu da zırhlı araç savaşları. Nihayetinde Birinci Dünya Savaşı sırasında, İkinci Dünya Savaşı'nın bol tanklı metal canavarları henüz gün yüzü görmemişti. Sadece İngiltere tanka sahipti (çoğul konuşmuyorum bakın, "tank" diyorum). Çünkü ilk tank İngilizler tarafından 15 Eylül 1916'da kullanıldı (savaş alanında askerlerin tank görünce yaşadığı şaşkınlığı hayal edin). Geliştirme aşamasındaki tankın casuslar tarafından öğrenilmemesi ve yanlış yönlendirme yapılması amacıyla

Çok oyunculu haritalar şimdiden geçer notu aldı, asıl merak konusu olan tek kişilik senaryo… Belki bu defa?





«İngiltere suda ilerleyen paletli bir gemi yapıyor» söylentisi yayıldı. O yüzden bu araçların ismi tamamen "su tankı"ndan geliyor. Mark I adındaki ilk tank, içine 8 asker alan 28 tonluk metal bir canavardı (oyunda kaç kişiyi içine alacak bilmiyorum ama 8 kişi olacağını sanmıyorum). Değinmek istediğim konu şu; Birinci Dünya Savaşı'nda her millette tank olmadığı için bunu oyundaki denge terazisine nasıl taşıyacaklar? İlk çoklu oyuncu tanıtımda Almanlarda tank benzeri bir zırhlı gördük ama bana daha çok hafif zırhlı bir araç gibi geldi. Tamamen ağır zırhlı bir araca sahip olmak farklı ve oyunda stratejik açıdan büyük değişiklik yaratacak bir etmen. Şu da var ki DICE önce "eğlenceyi" hedef aldıklarını belirtti ve *Battlefield 1*'in tarihi olaylara yüzde yüz sadık kalmayacağının altını çizdi. Bu yüzden diğer milletlere de benzer araçlar vermiş olabilir. Nihayetinde Birinci Dünya Savaşı'nda zeplin de yoktu.

*(Evet Nurettin'im, çok doğru bildin. Tüm sınıflara neredeyse benzer tipte zırhlılar sağlanacak gibi. Oynadığım kısımda öyle 8 kişiyi taşıyabilecek bir babayiğit görmedim, fakat gayet sağlam tanklar vardı :) Bknz: Silahlar ve Zırhlar kutucuğu. - **Enis**)*

Oyunda yer alacak milletler kısmıysa ayrı bir heyecan. Çünkü bu milletlerin içerisinde Osmanlı da var. Gerçi doğrusunu söylemek gerekirse ben buna kesin gözüyle baktığım için Osmanlı'nın açıklanmasına çok şaşırmadım. Çünkü Birinci Dünya Savaşı temelinde Osmanlı'yı yıkmak ve paylaşmak üzerine odaklanmış diyebiliriz. Milletler arasında Rusya ve Japonya olmaması ise gerçekten ilginç. Acaba diyorum bir ihtimal *Battlefield 1* DLC'leri ile yeni milletler eklenir mi? Çünkü DICE artık her sene bir *Battlefield* oyunu çıkarmayacağını açıklamıştı. Bu yüzden oyuna eklenen DLC'lerin sadece birkaç harita ve bir iki yeni araç sunması çok anlamlı değil, oyunu uzun soluklu hale getirecek ve oynadıkça güzelleştirecek etmenler içermesi gerekecek. Bana göre yeni milletler DLC'lerle gelebilir.

*(Nurettin'e nokta atışı için teşekkür ediyoruz. Çünkü kendisi bu yazıyı yolladıktan bir gün sonra, Fransa'nın da DLC olarak multiplayer'a geleceği açıklandı. Bu arada Fransa hikâye modunda olacak. – **Enis**)*

DÜNYA SAVAŞI HİKÂYESİ

Battlefield oyunlarının en çok eleştiri alan yanlarından biri tek kişilik hikâye senaryoları. Seri hiçbir zaman *Call of Duty*'nin heyecan dolu hikâyesinin yanına dahi yaklaşamadı. DICE bu sefer (gerçi her defasında bunu söylüyorlar) tek kişilik senaryoya önceki oyunlardan daha fazla önem verdiğinin altını çiziyor. Mantıklı çünkü tarihin ilk büyük dünya savaşını konu alacaklar ve bence her zamankinden daha dikkatli olmalılar. Senaryolarda birden fazla karakteri kontrol edeceğiz, dolayısıyla savaşı farklı milletlerin gözünden izleyebileceğiz. Sadece tarihi bir olayı değil, kontrolünü aldığımız karakterlerin hikâyesini, neler yaşadığını, nasıl korktuğunu bize aktarmaya çalışacaklarını belirtiyorlar. DICE büyük cümleler kuruyor ama ben oyun çıkmadan ve tek kişilik senaryoyu görmeden gaza gelmeyeceğim. Halen ilk tanıtım videosunda İngiliz kumandanın "ARTILLERY!" diye bağırması kulaklarımda çınlıyor.

*(Battlefield'ın her seferinde "daha özenli" olacağını açıkladığı tek kişilik senaryodan bu kez benim de beklentim çok büyük. Hikâye modu anlamında hiçbir zaman istediğimizi alamasak da işi CoD kopyası olmaktan çok daha farklı bir noktaya götüreceği kesin BF1'in. Açıkçası multiplayer'da tam anlamıyla soluyamadığım 1. Dünya Savaşı atmosferini hikâye modunda katbekat alabileceğimizi düşünüyorum. - **Enis**)*

DICE ekibi, verdiği röportajlarda tarihi olayları incelerken atlı süvarilerin savaşta çok önemli yeri olduğunu fark ettiklerine değiniyor. İlk defa bir *BF* oyununda hayvanlar savaş alanında olacak ve muhtemelen Osmanlılar olarak biz de atlı birlikler kullanacağız. Ne yazık ki atlar konusunda elimizde

TARİH DİYOR Kİ...

Tarih derslerinden pek çok bilgiyi unutmuş olabilirsiniz ama sanıyorum 1. Dünya Savaşı'nın çıkma nedenini hepiniz hatırlarsınız. Neden? Çünkü absürt: Sırp bir gencin Avusturya - Macaristan veliahtı ve eşine suikast düzenlemesi. Elbette bu sadece fitilin ucundaki kıvılcım. Asıl sebepse devletlerin sömürge aşkı.

Sömürecek yer arayan devletlerin o dönem zayıflamaya başlayan Osmanlı'nın toprağına göz dikmesi bizi de dolaylı yoldan da olsa savaşa soktu. En başta tarafsızlığımızı ilan etsek de toprak bütünlüğünü tek başımıza koruyamayacağımız düşüncesiyle Almanya'nın yanında savaşa girdik. İttifak devletleri olarak andığımız bu grupta Almanya dışında Avusturya-Macaristan ve Bulgaristan da yer alıyordu. Karşı taraftaysa Amerika.

Almanya, Ortadoğu'ya egemen olabilmek adına Osmanlı'ya yatırımda bulunurken, tam tersi cephede İngiltere Osmanlı'yla ilişkilerini bozarak Ortadoğu'daki etkinliğini artırmayı planlamıştı. Çok kabaca iki ortak amacın farklı şekillerde uygulamaya geçmesi diyebiliriz bu duruma.

Osmanlı cephesi, Almanya'nın kazanacağına inandığı için onun yanında yer almayı tercih etti. Savaştan kaçarak kendisine sığınan Alman gemileriyle Rusya limanına saldırarak da savaşın içerisine "resmi" olarak girmiş oldu.



Battlefield 1 bizi ilkel pırpırlarla sınamaya hazırlanıyor. Bakalım kimler dayanamayıp CoD'a kaçacak...



Tren görevi olacak mı? Eh, tren varsa görevi de olacaktır herhalde...









Zeplinlerin yanarak düşüşünü izlemek birkaç saatlik BF1 deneyimimizin en unutulmaz kısımlarındandı.



Çöl görevleri hakkında çok spekülasyon yapılıyor, biz net söyleyelim: Atı aha burada kullanacağız.

fazla bir bilgi yok ama tanıtım videolarına bakarak bir tahmin yürütmem gerekirse muhtemelen onları sadece çöl bölümlerinde kullanabileceğiz. O dönem tankların çöllerde kullanılmadığını düşünürsek atlar bu haritaların tankı olma görevini üstlenecek gibime geliyor. Sanırım tren görevi olan bir bölüm de göreceğiz oyunda çünkü tanıtım videosunda vagonların peşinden at süren savaşçılar görüyorduk. At üzerinde ateş etmek ne derece kolay ve etkili olur bilmiyorum ama eskilerin dediğine göre; "Modern savaşta tank, tüfekli bir askere karşı neyse tarihte de atlı süvarinin piyadeye karşı konumu odur."

Atlı savaşların yarattığı heyecan, hava savaşlarına gelince etkisini kaybediyor maalesef. Nihayetinde artık ısıya duyarlı roket atamıyoruz, kâğıttan uçaklarımızla gördüğümüz hedefe makineli ile saydıracağız. Bu, zavallı piyadelere yukarıdan bombardıman yapmayacağız anlamına gelmiyor tabii ki (her ne kadar E3'te bunu görmemiş olsak da mutlaka o özelliğin olacağından eminim). Piyadelerin yanı sıra uçakların en önemli görevlerinden biri de zeplin çağıran tarafa karşı hava hattının en önemli savunma grubunu oluşturmaları. Zeplinin geçtiği noktanın altı piyadeler için tam bir cehennem, çünkü bu devasa balon altından geçme talihsizliğini seçen askerlere ölüm kusuyor. Gayet büyük bir alanı kaplayan zeplinin altındaki bölgeyi büyük oranda kaybediyorsunuz. Dolayısıyla uçaklarla hemen bu zeplini indirmeniz gerekiyor. İşin en akıl almaz ve izlemesi eğlenceli bölümüyse gökyüzünü kaplayan bu koca devin yok olurken devasa bir alev topuna dönüşerek yere çakılması. Çakıldığı bölgedeki bütün binalar hasar görüyor ve harita stratejik konum açısından değişerek yeni bir şekil alıyor. E3 tanıtım videosunu daha izlemediyseniz sadece zeplinin çakılışını izlemek için bile olsa bakmanızı öneririm.

MULTIPLAYER MODLARI

Oyun modlarına gelelim… Aslında çok bir değişiklik yok gibi görünüyor. Eski dostlarımız **Conquest** ve **Domination** yerli yerinde. Bunun haricinde çok yeni bir şeymiş gibi içeriği bir süre gizli tutulan **Operations**, aslında *Battlefield* oyunlarında önceden de oynadığımız modlarından biri. Saldıran tarafın savunmadakilere ait toprakları ele geçirerek ilerlemeye çalıştığı bu haritada, savunanlar alan kaybettikçe geri çekiliyor. Eğer büyük anlamda bir değişiklik yapmayacaklarsa şu anki açıklamalarına göre **Operations** dedikleri, *Battlefield 3*'teki **Rush** modu. Ancak bir ilginç noktası var. Her biten maç, bir sonraki maçı etkiliyor. Örnek olarak saldıran taraf ilk maçı kazanırsa, bir sonraki oyunda savunanların daha da geri çekildiğini görecek, bir sonraki maçta saldırı tarafı olarak savunan tarafın arkasında kalan haritada çarpışacağız.

Bu özelliğin yanında oyuncu sayısı çok fazla olduğundan büyük savaş alanına tamamlanması gereken birden fazla görev noktası koyabilirler. Bu şekilde Rush'ın o basit M-COM yok etme görevlerini tekrarlamaktan kurtulmuş olurlar. Hem böylece farklı bölükler farklı görevlere odaklanarak tam bir takım oyunu oynamak zorunda kalırlar. Bu tamamen benim tahminim, zaman haklı olup olmadığımı gösterecek.

Oyundaki savaş stratejimizi değiştirecek en önemli etmenlerden birisi de önceki oyunların aksine artık hangi aracın içinde doğacağımıza karar verebiliyor olmamız. Aracı seçtikten sonra başkasının gelip bunu çalmasından korkmanıza gerek yok, önce siz davrandığınız için o aracın içinde doğma hakkı sizin. Böylece düşman birliklerinin savaşı domine eden bombardıman uçaklarını gördüğünüzde saldırı uçakları seçerek hızla yanıt vermek sizin seçiminize ve becerinize kalmış. Diyebilirim ki oyunun kaderi de oyuncuların gidişatı doğru okuyup okuyamadığına ve stratejik kararların kaç hamle sonrasına göre verildiğine bağlı olarak şekillenecek.

*(İşte bu nokta gerçekten de oyunun gidişatını çok daha keyifli hale getiriyor. İstediğiniz aracı almanızın yanında oyunun bu geniş alanlarda bile sizi devamlı aksiyonun yakınında tutmak için gösterdiği gayret, ayrıca takdire şayan. – **Enis**)*

Umarım *savaş alanı* gözünüzde daha iyi canlanmış ve sizi heyecanlandırmıştır okuduklarınızdan sonra. Zira oyun çıktığında *Oyungezer Battlefield 1* müfrezesi kurma niyetimiz var ve sizi de takımda görmek istiyoruz. O zamana kadar botlarınızı parlatın ve silahlarınızı hazırlayın! Görüşmek üzere.

inceleme

Bilen Adam

BİZE DE Mİ BREXIT?

Yahu, elin İngiliz'i 45 yıllık Avrupa Birliği'nden çıkmaya karar veriyor "yanlışlıkla", yine bir şekilde bizim başımız yanıyor!

Neden mi bizim başımız yanıyor? Çünkü Türkiye'de satılan ve resmi dağıtıcılar tarafından getirilen tüm orijinal oyunlar İngiltere çıkışlı da ondan! İngiltere bu saçma sapan referandumu yürürlüğe koyup da Avrupa Birliği gümrük yasalarından bir ayrıldı mı, dünyanın en pahalı orijinal oyunlarını aldığımız güzide oyun sektörümüz bir darbe de (ve zam) buradan yiyecek!

Buna bir de İngiliz oyun sektörünün güçten düşmesi ve bazı vergi muafiyetlerini kaybetmesini eklerseniz, İngiltere'de üretilen bazı oyunların fiyatlarının ABD ve Japon muadillerinden daha pahalı olması bile gündemde.

"O zaman biz de İngiltere'de üretilen oyunları almayıveririz olur biter!" mi dediniz? Eh o zaman Rockstar North ve GTA'ya, Rocksteady ve bir sonraki şahane oyunlarına, Activision, EA ve Ubisoft UK stüdyolarının tüm oyunlarına, Sega Europe'a ve haliyle Football Manager'a, Creative Assembly ve Total War'lara, Gameloft'a ve daha yaklaşık 110 stüdyonun oyunlarına bay bay deyin bakalım.

Evet, İngiltere oyun sektörü çoook büyük. ABD ve Japonya'dan sonra üçüncü büyük oyun üreticisi kendileri.

(Efendim? Sterlin değer kaybedince Türkiye'deki orijinal oyun fiyatları da mı ucuzlayacakmış dediniz? AhahAHAHAHA! Kuzum, hangi malın değeri geriye doğru düzeltildi bu topraklarda? Lütfen bir bardak su dökünüz kafanızdan aşağıya, uyanınız o tatlı rüyadan!)

Şu ana kadar Türkiye'deki oyuncu ve oyun medyasından hiç kimsenin uyanmadığı ama muhtemelen oyun dağıtıcılarının kâbusu haline gelebilecek bu senaryo bir kenarda dursun, bir de başımıza cep telefonu ve bilgisayarlardan alınacak TRT vergisi çıktı. "Ama ben TRT izlemiyorum ki!" demeyin, bir sonraki cep telefonunu %6, bilgisayarı %3 daha pahalıya almanın tadını çıkarın.

Ha bir de üç kuruş kazanan Youtuber'lardan da vergi alınacakmış gençler! Bu da birazcık üzücü tabii, lakin ekranda ana avrat küfür edip takipçilerine bir çöp tanesi kadar katkıda bulunmadan beyinlerini söndüren, üstüne bir de her ay on binlerce dolar kazanan ergenlerden vergi alınacak olması içlerimin yağını eritti. Hayatın gerçekleriyle yüzleşme vakti gençler :)

Vay be, ne Brexit'miş! Bu kadar kara haber bana fazla anacığım! Blexit!

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
1979 Revolution: Black Friday	8	80
Alienation	8	80
Battleborn	7	71
Californium	4	64
Chicku	7+	-
Doom	8+	85
Fallout 4: Far Harbor	8	79
Hearthstone: Whispers of the Old Gods	-	85
Homefront: The Revolution	3	54
I Want To Be Human	5	53
Jalopy	-	-
Kathy Rain	8	78
March of the Living	5	-
Overfall	8+	69
Overwatch	9	91
Shadow of the Beast	7+	66
Slain!	4	40
Stardew Valley	8	88
Stellaris	8	79
Stories: The Path of Destinies	7+	75
The Detail	6	73
The Song of Seven: Chapter One	7	-
Total War: Warhammer	9+	86
Transocean 2: Rivals	6+	-
Tuhaf Deprem	5+	-
Uncharted 4: Bir Hırsızın Sonu	8+	93
UnderDread	3	-
Yetim Düşler	6	-

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.

İNCELEMELERDE BU AY

Nasıl Notluyoruz?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

10 Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.

9 Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.

8 Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.

7 İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.

6 Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.

5 Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.

4 Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.

3 Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.

2 Berbat bir oyun.

1 Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

"Very" Tabanı

OVERWATCH BOMBA GİBİ DÜŞTÜ!

Mayıs ayında en çok geliri Blizzard'ın yeni harikası Overwatch kazandı. Şahane sinematikleri ve derin hikâye arka planıyla tek kişilik senaryo modunun olmamasına ağlatan Overwatch, tek başına 269 milyon $ gelir elde ederek, PC oyun sektörünün gelirlerini bir önceki aya göre %8 yükseltti. Ayın en çok gelir kazandıran diğer oyunları ise şunlar:

PC
- OVERWATCH
- DOOM
- COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE
- DARK SOULS III
- MINECRAFT

KONSOL
- UNCHARTED 4
- COD: BLACK OPS III
- FIFA 16
- TOM CLANCY'S THE DIVISION
- OVERWATCH

F2P
- LEAGUE OF LEGENDS
- CROSSFIRE
- DUNGEON FIGHTER ONLINE
- WORLD OF TANKS
- DOTA 2

Tür: Aksiyon Yapım: DICE Dağıtım: Electronic Arts Kutulu Fiyatı: 234 TL (Aral) Dijital İndirme: 169 TL (Playstore) Yaş Sınırı: 12+
Dahası İçin: mirrorsedge.com

MIRROR'S CATALYST EDGE

KOŞMASAYDIM OYNAYAMAZDIM

- ALİ SEZGİN

Mirror's Edge'i oynadığımda üniversiteyi bitirmek üzereydim ve elimdeki dizüstü bilgisayarla bütün arkadaşlarıma "keşfettiğim" o muhteşem oyunu gösteriyordum. Silahların önemli olmadığı, sadece ve sadece koşmanın ve parkurun fark yarattığı sıra dışı bir oyundu karşımdaki. Dahası, tasarım derslerinde öğrendiğimiz minimalizmin muhteşem bir örneğiydi. Az renk, az detay, ama sadelik etrafında bütünleşmiş muhteşem bir şey… Bu ay *Mirror's Edge: Catalyst* logosu ekranımda belirdiğinde 3-4 dakikalığına zamandan ve mekândan kopmama neden olan da buydu işte. Doğru düzgün satmayan, çok küçük bir kesimin beğenisiyle yetinmek zorunda kalmış muhteşem bir yapının, çıkmaz denilen devam oyununa bakıyordum çünkü.

Mirror's Edge: Catalyst bir parkur oyunu. Yani özellikle çatı katlarında, binalar ve platformlar arasında yol almak oyunun asıl amacı. Bunu yaparken şehirleri ve ülkeleri ele geçirmiş mega firmalarla ve onların özel güvenlik güçleriyle boğuşuyoruz. Bu ekran görüntülerinden göreceğiniz o sade ve muhteşem dünyanın aslında bir kıyamet senaryosuna, bir distopyaya ev sahipliği yaptığını düşünmek güç ama City of Glass'ın tam anlamıyla içinde bulunduğu durum bu. Özellikle çizginin yanlış tarafındaysanız, oyunda geçirdiğiniz her saniye bu felaketi daha çok hissediyorsunuz.

Şahsen ben *Mirror's Edge* markasının başarılı olmak için değişmeye değil, doğru pazarlanmaya ihtiyacı olduğunu düşünüyordum ama *Catalyst*'in ilk dakikalarından itibaren yapımcı DICE'ın farklı fikirleri olduğunu anlıyorsunuz. *Catalyst* bir devam oyunu değil, aksine seriyi baştan ele alan bir yeniden yapım. Ortada hâlâ bir Faith var ama öyküsü orijinalinden farklı yönlere doğru ilerliyor. Daha da önemlisi artık çizgisel bölümler değil, açık bir dünya sizi bekliyor. En azından kâğıt üzerinde durum böyle...

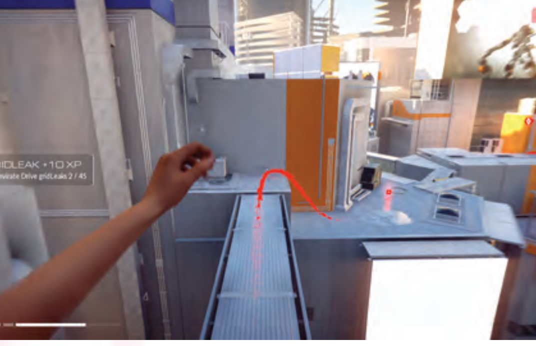
Catalyst önceden olduğu gibi hıza dayalı bir oyun. Oyunda ne kadar seri hareket ederseniz o kadar güçlüsünüz. Hızınız yeri geldiğinde sizi üzerinize atılan kurşunlardan koruyabildiği gibi, yeri geldiğinde de helikopter ve benzeri takip araçlarından kaçmanızı sağlıyor. İlk oyunda bilinçli olarak işlevsiz bırakılmış bir silah kullanımı vardı. Yani her ne kadar Faith çaresiz kaldığı durumlarda silahı eline alabilse de, vuruş hissinin olmaması ve isabetin zorluğu oyuncuların silah kullanımı konusunda iştahını kaçırıyordu. *Catalyst*'teyse bu işin adı konmuş; Faith, üzerlerindeki DNA kilidi yüzünden silahları kullanamıyor. Zaten çatışmaya girebileceği ağır silahlı düşman sayısı da çok çok az. Oyunun çoğunda çatışmaları yakın dövüşle halletmeniz gerekecek. Normal dövüş hamlelerine ek olarak, hasmınızı bir diğerine veya uçurumlara doğru itmenizi sağlayan tekmeler ciddi anlamda fark yaratıyor. Bunun haricinde dövüşlerin çoğu 2-3 kişiyi karşınıza alıp doğru zamanda darbelerden kaçmanız ve karşılık vermeniz üzerine kurulu. Sistem mükemmel çalışmasa da bence oyuna negatif bir etkisi de yok. Sonuçta *Mirror's Edge*'in odak noktası halen çatışma değil, koşu. Hızlı olmanız durumunda karşınıza çıkan düşmanları haklamaksa çok daha kolay. Doğru hız ve açıyla yaklaşırsanız özel güvenlik elemanlarını ivme kaybetmeden küçük animasyonlar eşliğinde indirebiliyorsunuz. Hızlı olması gereken bir oyun için bu çok çok iyi olmuş.

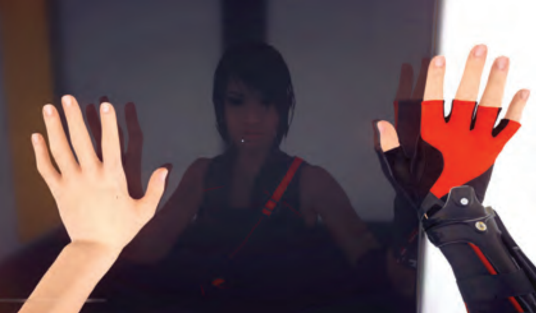

Elde ettiği andan itibaren kancası Faith'in en önemli silahı.




CYCLONtech

Her bölgenin farklı renkleri ve detayları var. Ne yazık ki çoğunu açmak için oyunda belirli noktalara gelmek gerekiyor.







OYUNCULARA "NEREYE?" SORUSUNDAN ÇOK "NASIL?" SORUSUNU SORDURABİLMELİYDİ CATALYST.



KAÇACAK YER ÇOK, KOŞACAK YER YOK

Oyunun hemen başlarında, ilk oyunda Faith'in hâlihazırda bildiği bazı yeteneklerin, rol yapma oyunu öğesi olarak kapalı halde gelmesi biraz can sıksa da yaklaşık bir saat sonra orijinal *ME*'de Faith'in yapabildiği bütün hareketleri yapabilir hale geliyorsunuz. Sonrasındaysa kancalar, jammer'lar gibi fütüristik araçlar işin içine giriyor. Yeteneklerin kapalı olması öyle abartılı biçimde rahatsız edici değilse de, bazı noktalarda oyunun sizi bilerek belirli yerlerden uzak tuttuğunu anlıyorsunuz. Örneğin çiftli atlama yapsa yetişebileceği bir noktayı görüp oraya çıkamamak insanı ister istemez biraz üzüyor. Faith'in gördüğü her yere oyunun başından itibaren tırmanabilmesini isterdim şahsen. Asıl bulmacanın oyuncunun "nereye"den çok "nasıl" kısmını akıl etmeye çalışması olması çok ama çok daha eğlenceli olurdu.

Mirror's Edge: Catalyst'in açık dünyası sadece çatı katlarından oluşuyor. İçinden girip hızlıca çıkabileceğiniz birkaç koridor haricinde oyundaki standart beyaz tonla şekillenmiş benzer yapılar üzerinde ilerliyor olacaksınız. *Catalyst*'in sorunları da burada başlıyor. Açık dünya üzerinden konuşmak gerekirse ne yazık ki oyun çok sorunlu. Bir *Saints Row* veya *GTA* düşünüldüğünde aklınıza gezip gördüğünüz ve büyük ihtimalle şu an bile tarif edebileceğiniz sayısız yapı gelecektir. Hamburgerciler, gökdelenler, çiftlik evleri, belki bir uzay gemisi... Ne yazık ki bu öğelerin tümü *Catalyst*'teki beyaz boyanın altında kalmış, sadelik bu dünyayı kötü etkilemiş. Zira sürekli koştuğunuz bir açık dünyada, akılda kalıcı veya referans alabileceğiniz bir yapı olmaması işleri hiç de kolaylaştırmıyor. Haritadaki öğeleri ezberlemek ve buna uygun kısa yolları etkin biçimde kullanmak genelde mümkün değil. Oyun, size yol gösteren o kırmızı çizgiyi izlemek yerine kendi rotanızı bulmanızı istiyor ama öte yandan kendi rotanızı aramak veya risk almak ne yazık ki hiç mantıklı değil. Risk alıp farklı bir rota seçmeye kalkarsanız ve bir çıkmaza girerseniz veya bir binanın tepesinden düşerseniz bu durumda görevi yeniden başlatmak için bütün dünyayı baştan yüklemek gerekiyor ki devasa bir şehri tekrar tekrar yüklemek çok ama çok uzun sürüyor (yükleme sürelerini hızlandıran SSD'ye rağmen). Her risk almak istediğinizde oyunun bütün temposunu öldüren ve üstüne oyuncuyu sıkan yükleme süreleriyle ödüllendirilmek ne kadar çekici geliyor bilmiyorum. Dahası, kırmızı çizgileri izleyerek geç kalma riskini bertaraf ediyorsunuz.

Açık dünyanın kusurları oyunun ana senaryo bölümlerinde yok. Çünkü genel olarak hızdan çok, platform bulmacalarının olduğu kapalı alanlar öne çıkıyor. Orada da ölüp oyunu baştan başlatmak gerektiğinde 30-40 saniye bölümün yüklenmesini beklemiyorsunuz. Normal şehre göre daha detaylı olan bu anlardaki eserler ve mimari de doğal olarak daha iyi. Belki biraz saçma bir örnek olacak ama araba resimleri yapmayı seven bir çocuğa zorla park resmi yaptırmışlar sanki. Yani işin park kısmını baştan savma çizen çocuk sıra arabaya geldiğinde en ince detayına kadar oturup özenerek çizmiş. *Catalyst*'in yaptığı da tam olarak bu. Oyuncuyu bunaltan açık dünya elementleri ve aksine son derece eğlenceli senaryo görevleri var. O yüzden sıkıcı olan zamana karşı yarış görevlerini ve anlamsız kavgaları geçip ana hikâyeye gelmek bir nevi ödül gibi olmuş.

NEDEN GELDİM BU DÜNYAYA?

Oyunun hikâyesi ise aynen ilk oyundaki gibi. İyi bir dünyası, güçlü bir dili var ama hikâye fazla sığ. Faith görmemesi gereken şeyler görüyor ve bütün iş dünyasının hedefi haline geliyor. Sonrası da tahmin edebileceğiniz gibi… İhanet edeceğini düşündüğünüz karakterler tam olarak bunu yapıyor, adı geçip de görmediğiniz insanlar son anda yardımınıza yetişiyor falan filan. Sıradan aksiyon filmi senaryosunun ötesinde bir şey yok. Oyunun herhangi bir noktasında "acaba ne olacak" merakıyla senaryodan senaryoya atladığımı hiç hatırlamıyorum.

Daha da önemlisi, açık dünya o kadar da açık değil. Alışılageldiği üzere yeni yetenek ve hareketleri alınca çıkıp atlanılabilecek alternatif rotalar var. Bunun dışında genel anlamdaysa, aşılamaz yükseklikleri ve mimari açıdan anlamsız rüzgârlıklar ve duvarlarla, *Catalyst*

BEN DE PARKURCU OLACAĞIM!

Mirror's Edge oyunlarını oynayıp gaza gelmiş olabilirsiniz ama bu çatılara çıkıp sağa sola atlayabileceğiniz anlamına gelmiyor. Parkur ciddi eğitim ve kondisyon isteyen bir spor ve ülkemizde de bununla ilgili eğitimler almak mümkün. Ayrıca parkur için çatı katlarındansa üzerinden atlanabilecek duvarların ve rampaların bol olduğu sıradan sokaklar daha iyi bir çözüm gibi duruyor. Daha fazla bilgi için Türkiye Parkour Derneği'nin resmi sitesi parkour.org.tr'ye göz atabilirsiniz. Burada başlangıç seviyesi için bolca eğitim videosu ve bilgi mevcut. Ayrıca kendinizi yeterince geliştirebileceğinizi düşünüyorsanız İstanbul-Haydarpaşa'da bir serbest koşu yarışması da olacak. Yine de oyunlarla ve videolarla hızlıca gaza gelip kafanızı gözünüzü yarmayın tabii.

OYUNLAR VE SERBEST KOŞU

Oyuncunun hareket alanını büyüten ve serbestlik hissini fazlasıyla arttıran serbest koşuculuk, oyun yapımcılarının da son dönem favorilerinden. Eğer Mirror's Edge ilginizi çektiyse, bu oyunlara da göz atmanızda fayda var;



SUNSET OVERDRIVE

Xbox One'a çıkan Sunset Overdrive, gazlı içeceklerden zombi olmuş bir topluma karşı, dejenere süper kahramanların savaşını konu alıyordu. Karakterler uçamasalar da süper güçleriyle birleştirdikleri parkur yetenekleri şehir içinde hızlıca yol almalarını sağlıyordu. Elektrik tellerinden kaymak, binaların kenarlarına tutunarak koşmak veya hızla suya koşup sekerek karşıdan karşıya geçmek oyunda mümkün olan hareketlerden bazıları.



Catalyst yükseklik korkunuzu körükleyecek sayısız sahneye ev sahipliği yapıyor.

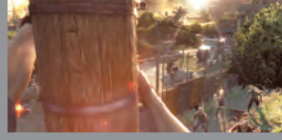
oyuncuya gerçekten yaşayan bir şehrin içinde olduğu hissini vermeyi geçtim, yaşayan bir şehrin yaşamayan çatılarında olduğu hissini dahi veremiyor. İlk oyunla karşılaştırmak gerekirse; yapımcı ekip orada çizgisel rotaları, bir tur treni seyahati misali yol boyunca ilginç görseller ve sanat eserleriyle doldurduğundan herkesin aynı şeyleri yapması hiç ama hiç sıkmıyordu. Buradaysa sığlık içinde bir oraya bir buraya koşup duran bir Faith var. Daha da önemlisi, dünya içinde fazla içerik de yok zaten. Toplanabilecek parlak kürelerin, sağa sola zamanında gitmekten ibaret görevlerin yanı sıra bir de 5-6 görevliyi dövüp radar kulelerini yıkmaya dayalı bir aksiyon görevi var. Bunun sonunda her zaman helikopterden kaçmaya dayalı bir takip sekansı oluyor ki bunun bile yeterince tatmin edici olmadığını söylemek zorundayım. Oyunun sonlarına kadar Faith'in hızına yetişip, onu koşarken zorlayabilecek kimse çıkmadığı için çoğu zaman basıp gitmek yeterli oluyor.

GEÇ OLDU, GÜÇ OLDU

Bir süre sonra farklı tema ve içeriğe sahip haritaları açabiliyoruz, sonrasındaysa bütün özellikler ve cihazlarla oynamanız için size bir oyun alanı kalıyor. İstanbul'da yaşayan birinin hangi semte olduğunu sadece binaların mimari yapısına bakarak anlaması gibi siz de o ortama bakarak nerede olduğunuzu anlayabiliyorsunuz. Bu noktadan sonra sığ ve anlamsız açık dünya daha fazla zevk vermeye başlıyor. Çünkü nereye gitmeniz gerektiğini söyleyen kırmızı çizgiler azalıyor ve yetenekleri gelişen oyuncunun kafasındaki "acaba"lar artıyor. "Acaba yeni kancamla şu tepeye tırmanabilir miyim?", "Acaba binanın tepesine şu normalde çıkılmayan köşeden geçebilir miyim?" benzeri soruları kendinize sormaya başladığınız an oyun daha eğlenceli hale geliyor. Sorun şu; bu hemen oyunun başlarında olmalıydı. Kimse ama hiç kimse oyunu bitirmenin gerçek eğlencenin başlaması anlamına geldiği bir yapıma zaman harcamak istemez.

Açık dünya ve farklı rotaların bulunmasının, bunun da üstüne ağ yapısı hazır **Frostbite** motorunun kullanılmasının oyunun çok oyunculu içeriği için muhteşem bir ortam sağladığını düşünebilirsiniz. Liderlik tabloları vs var ama ne yazık ki oyuncuların aynı harita ve aynı oyunda, bir arada koşup zıplayabilmeleri bile mümkün değil. Oyuncuları aynı harita üzerinde yarıştıramadığınız bir oyuna da multiplayer'ı var dememek lazım. Halbuki tek başına *Catalyst*'i kurtaracak bir element olabilirdi bu. Arkadaşlarınızın, dostlarınızın basit bir istatistikten ibaret olması herhangi bir rekabet duygusu uyandırmıyor.

Bu şekilde bakıldığında *Mirror's Edge: Catalyst*, oyuncuların ne istediğini anlayamamış yapımcılardan çıkan iyi bir örnek olarak tarihte yerini alacak gibi duruyor. Eski oyunda olan sade ama yaşayan şehir yerine, daha donuk ve sıkıcı ortamlarla karşılaşınca; anlamsız ve oyunun temposunu düşüren yan görevler de karışıma eklenince, ortaya oynanacak fazla bir şey kalmamış ne yazık ki. Eninde sonunda piyasaya iyi bir parkur oyunu çıkacağına, hatta bunu ilk *Mirror's Edge*'in doğrularını yaparak başaracağına gönülden inanıyorum. *Mirror's Edge: Catalyst* ise hem oyuncular hem de oyun yapımcıları için kötü bir anı olarak zaman içinde unutulacak.



DYING LIGHT

Ek paketi The Following'i de sayarsak, Dying Light için serbest koşunun etkin olarak kullanıldığı en önemli oyunlardan biri diyebiliriz. Zombilerin saldırısı altındaki İstanbul ilham alınarak oluşturulmuş Harran'da ilerlemenin en iyi yolu serbest koşu tekniklerini iyi kullanmaktan geçiyor. Zombilerin ve gece ortaya çıkan avcılarıların yemek masasının onur konuğu olmamak için duvarlardan, aralıklardan ve harabelerin arasından hızla kaçıp ilerlemek şart. Mirror's Edge gibi duvarlardan yürüyebilmek gibi gerçeküstü hareketler olmasa da doğru oynandığında Dying Light oldukça hızlı bir oyun olabiliyor.



WATCH_DOGS 2

Henüz yeni duyurulmuş olsa da Watch_Dogs 2'nin videolarında vurgulanan önemli detaylardan biri de ana karakter Marcus'un bir serbest koşucu oluşuydu. Marcus bu yeteneklerini yerinde kullanarak hızlı hareket edebildiği gibi, gizlilik gerektiren noktalarda da hızlıca hareket edip yer değiştirebilecek.

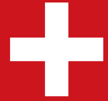


TITANFALL

Bir serbset koşucunun sırtına jetpack takarsanız, Titanfall'u elde edersiniz. Devasa Titan robotlarla kapışan pilotlar, yaya oldukları durumlarda serbest koşu teknikleri sayesinde vurulması ve durdurulması güç atik hedefler haline geliyorlar. Yine de robotlara çok yaklaşmamanızı tavsiye ederim. Zira bir pilotu öldürmenin en iyi yolunun onu bir böcek gibi ezmek olduğu bir oyundan bahsediyoruz.

MIRROR'S EDGE CATALYST





- Tempolu oynanış
- Çatışma saçmalığına girilmemiş
- İlerilerde açılan bölümler fena değil



- Açık dünya düzgün çalışmıyor
- Uzun yükleme süreleri
- Senaryo hiç mi merak duygusunu gıdıklamaz?
- Keşfetmeye izin vermeyen oyun yapısı
- Fazla giz yok
- Çok oyunculu içerik yok
- Kısa oyun ömrü

6

SON KARAR

Mirror's Edge'i oynamış herkes devamını istiyordu ama hayallerindeki kesinlikle bu değildi.



Transformers: Devastation'da iyi işleyen sistem TMNT'ye pek de yakışmamış.


OGZ'den kaplumbağa bakışı analizleri:
Leo: İstesem kendi başıma hepinizi döverim.
Raph: Gıcık oluyorum buna ama döver de yani.
Mike: Pişt Dony... Döver mi lan sence?
Dony: Bamboleyooo... Bamboleyaaa...



Tür: Aksiyon **Yapım:** Platinum Games **Dağıtım:** Activision **Fiyatı:** 99 TL (Steam) - 149 TL (PSN PS4) - 120 TL (PSN PS3) **Yaş Sınırı:** 12
Dahası için: tinyurl.com/ogz-105-tmnt

TMNT MUTANTS IN MANHATTAN

ANÇÜEZLİ PİZZAYA DÖRDÜNCÜ ARANIYOR -ERİM BİLGİN

COWABUNGA! Sevgili okur, TMNT evreni üstüne bir video oyunu inşa etmek için isteyebileceğiniz en iyi evrenlerden biri. Hayatını kötülükle savaşmaya (ve dolgu kenarlı pizzaya) adamış 4 tane mutant ninja kaplumbağanın hayatından da iyi oyun yapılamayacaksa, ben de artık oyun oynamayı bırakayım bir zahmet.

Abartılı aksiyon oyunlarının şahlarından **Platinum Games** yeni bir TMNT oyunu üzerinde çalıştığını duyurduğunda sevinçten havalara uçmuştum. Gerçi Ocak'ta gelen duyurunun ardından oyunun hemen Mayıs'ta çıkması biraz şüphe uyandırmıştı ama sonra fragmanlar geldi; dövüşleri gördük, karakterleri gördük, kendini fazla ciddiye almayan neşeli anlatımı gördük ve iyi görünüyordu! Peki işler nerede ters gitti? Yardım edin de şu kanalizasyon kapağını açıp içeri atlayalım ve birlikte nelerin ters gittiğini inceleyelim. Son gelen pizzayı öder!

KANALİZASYON KOKUSU

Transformers ve TMNT'nin, 90'larda ülkemizde yayınlanmış çizgi filmler olmaları dışında ortak noktaları nedir? Bu incelemede *MiM* için iki oyun benzetmesini çok kullanacağım: *Transformers Devastation* ve SNES yıllarından *TMNT: Turtles in Time*. Çünkü *MiM* bana kalırsa tam olarak bu iki oyunun birleşimine denk geliyor. *Devastation*'ı oynamış olanlarınız için, *MiM*'deki tüm karakterleri alıp Transformers'taki karakter modelleriyle değiştirseniz hangi oyunu oynadığınızı anlayamayabilirsiniz, benzerlik o derece.

İlk olarak Fransız çizgi roman serisi XIII'ün oyununda karşıma çıktığından beri seviyorum *cell-shading* denen şu çizgi-filmimsi grafik teknolojisini. Gözüme ucuz görünmüyor, aksine eski de olsa bir oyunu yıllarca görsel olarak güncel tutmanın en iyi yollarından olduğunu düşünüyorum. *TMNT* de bence gayet güzel görünen bir oyun, fakat ilk açtığınızda "o menülerin hali ne" dedirtiyor insana. Menüler o kadar estetikten uzak, o kadar gereksiz kalabalık ve özellikle PC sürümü için klavye + fare kombosuna o kadar uyumsuz tasarlanmış ki oyunun buralarda geçen her saniyesine küfür edesiniz geliyor. Görsel olarak bir çirkinlikten ziyade ucuzluktan ve kalabalıktan bahsetmek gerekiyor *MiM*'i eleştirirken.

Görsel kalabalıktan bahsetmek önemli, çünkü oyunun yüzde doksanını ne yaptığımdan veya hangi karakteri kontrol etmekte olduğumdan hiçbir şey anlamadan oynadım. En başta, sağ üst köşede görevinizi yazan pencere var. Buna gerek yok, zira göreviniz neredeyse her zaman "orta-

Yahu çok başka tip görevimiz oluyor sanki de nal gibi Defeat All Enemies yazısını burnumuzun dibine sokmuşlar.





KUANTUM FİZİĞİNİN BİLE AÇIKLAYAMADIĞI "HER ŞEY HER YERDE" LAFI SANKİ BU OYUN İÇİN İCAT EDİLMİŞ.

lıktaki herkesi döv" oluyor ve görevin farklı bir şey olduğu anlarda da zaten tek yapmanız gereken Batman'in detektif modu misali ekranınızı çirkin bir maviye boyayan ve görevlerin yerini gösteren sanal gerçeklik gözlüğünüzle ortalığa bakıp hedef işaretlerine doğru ilerlemek. Detektif modu demişken, oyunun nedense çatışma sahneleri dışında sizi sürekli, ama SÜREKLİ bu modu kullanmaya itme takıntısı var. Arkadaşım anladım, oyunun son bölümündeyim zaten, artık mekanikleri anlamışımdır herhalde, değil mi? Detektif modunun açık olmadığı her üçüncü saniyeden itibaren sürekli ekranın EN ortasına "DETEKTİF MODU İÇİN "E" TUŞUNA BAS" yazmanın anlamı ne olabilir acaba? Affedersiniz ama biz geri zekâlı mıyız? Ve bütün bu saydığım görsel arayüz öğelerinin kapatılması veya kısılmasıyla ilgili tek bir ayar dahi yok o aptal menülerde.

Aynı şekilde sağ alt köşede zaten çok rahat ezberleyebildiğiniz özel saldırılarınızın ikonları, hemen yanda kombo sayacı, sol altta kullanılabilir eşyalarınız, yapay zekâyla diyalog kutucuğu, topladığınız puan miktarı, seçili kaplumbağanızın canı ve ayrı bir yerde diğerlerinin canları var. Fakat yeter mi? TABİİ Kİ HAYIR! Bir de dövüş sırasında her kaplumbağanın üzerinde mütemadiyen adı yazıyor, her düşmanın kafasında canını gösteren çubuklar var ve her saldırı ekranda yeni kombo puanlarının ve saldırınızın sebep olduğu vuruş efektlerine sebep oluyor. Tüm bunlar 4 karakterle birden savaşacak şekilde tasarlanmış düşman miktarlarıyla birleşince ekranın neredeyse her zaman manasız bir karmaşa içinde olması işten bile olmuyor. Bakın yine *TiT* ve *Transformers: Devastation* ile paralel giden bir detay daha! Üzgünüm, bana sorarsanız belli bir süre sonra sadece karmaşa ve fare tuşu bozma yarışmasına dönen bu oynanış anlayışı sırf başka oyunlardakine benziyor diye savunulamaz. *Hack n' slash* tarzı oyun yapmanın da bir düzgün yolu olmalı ve bence bu o değil.

Oynanışla ilgili diğer şikâyetlerim de var fakat bunlar hem var olması bile saçma ve hiçbir açıklaması olmayacak şeyler olduklarından sadece listeleyecek, hayret ve nefretle üzerlerinde düşünme kısmını size bırakacağım. Sıkıntılar şunlar: Söz verilen "açık harita" olayının en fazla 4-5 sokaklık şehir "ceplerinden" oluşması. Oyunun çok saçma bir şekilde 30 FPS'ye kilitlenmiş olması. Duvara tırmanma mekanikleri-nin herhangi bir çıkıntı veya özel yüzeyde değil de Spider-Man misali herhangi bir duvara yapışabilmeniz şeklinde, tembelce yapılmış olması. Dövüşlerin zor veya ilginç olmaktan ziyade uzun gelmesi. Ve son olarak, kaplumbağaların "ninja" kısmının unutularak neredeyse gerçek kaplumbağa hızında yürümesi. Her biri delirtici ve hiçbir açıklaması olmayan felaket derecede göz ardı edilmiş duran detaylar.

SARI ÇİZMELİ MUHABİR ABLA

Yeterince yerdik, biraz da övelim: Oyunun hikâye elementleri, TMNT'nin çizgiroman, film, oyun gibi türlü değişik evrenlerinden derlenmiş gibi görünüyor ama en fazla da 90'lar çizgi filminden. O seriyi seviyorduysanız, bu oyunda da düşmanların yenildikten sonra mutlaka bir araca falan binip kaçmaları, Mike'ın pizza dışında hiçbir konuda konuşmaması, kaplumbağaların arasındaki dinamikler falan tamamen çizgi filmdeki tonla yakalanmış. Manhattan ve lağım kokan tarafları, uçan kâğıtlar, dolunay gibi TMNT değişmezlerine gereken yer verilmiş. Bunların hepsi yerinde ve gayet güzel, kendinizi cidden 90'lar çizgi filminin bir bölümünü izliyormuş gibi hissettiğiniz oluyor.

Nihayetinde *MiM* bence uzun yıllardır çıkan en iyi TMNT oyunu, ama yine de keşke üzerinde en az 4-5 kat daha zaman ve para harcasalarmış demeden edemiyorum. Ucuzlayınca alınabilir.

YARIM KABUKLU GELİŞTİRİCİLER

Yıllar önce, Platinum Games'in oyun dünyasının kurtarıcılarından olabileceğini düşünüyordum. Video oyunlarının bir anda genel tüketiciler arasında popülerleşmesiyle tüm yapımcıların "daha geniş kitlelere hitap etmek" amacıyla sulandırılmış, aşırı kolay ve niteliksiz oyunlar yapmaya alıştığı yıllarda Platinum affetmeyen, etraflı ve sımsıkı mekanikler üzerine inşa edilmiş, oynaması kadar izlemesi de zevkli oyunlar yapıyordu. Kitlesine hitap etmeyi başaran, kaliteli bir şirketti.

Fakat son yıllarda Platinum'da sanki bir Activision, sanki bir Ubisoft, sanki bir EA havaları seziyorum. Zamanında sürekli iyi oyunlar yapan Platinum bir süredir hızlıca üretilmiş, üzerinde pek düşünülmemiş ve "yeterince iyi" olmaktan ileri gidemeyen oyunlar yapmaya başladı gibi ve üzgünüm ama TMNT de onlardan biri.

KAPLUMBAĞALAR ZAMANDA!

Sanırım hayatımın geçen her yılı için en az iki TMNT oyunu çıkmıştır. Problem, bunların onda dokuzunun Shredder kadar kötü oluşu. Ama istisnalar da var.

90'larda yaşadıysanız veya o dönemin oyunlarına ilginiz olduysa, TMNT: Turtles in Time'ı duymuşsunuzdur. Önceki oyunu ülkemizde atari salonu olarak bilinen mekânlarda yayınlanıp, devam oyunu Super Nintendo'da çıkınca popülaritede sınır tanımayan TiT, "Ninja Turtles" kavramının özünü yakalamayı başarmıştı. O zamandan bu yana, güzel bir TMNT oyunu yapılacaksa, TiT'in dövüş mekanikleri ve ritmini tutturmalı diyordum hep. MiM, tüm kusurlarına rağmen bana "o oyun" gibi geliyor. Çünkü yeni oyundaki bütün ucuzluğu ve hızlı üretilmişlik hissini bir yana koyarsanız, MiM ile TiT arasında çekilebilecek paralellerin sonu yok.

+

- Uzun yıllardır gördüğüm en iyi Ninja Turtles oyunu
- Üst zorluk seviyelerinde çok oyunculu oynadığınızda fena olmuyor
- Diyalog ve karakterler

−

- Yerel co-op olmaması (evet, yok!)
- Her bölümde tekrar eden oyun konsepti
- Genel bir özensizlik hissi
- 30fps kilidi



6

SON KARAR

Bu kadar büyük hayranı olduğum bir seriye böyle bir not vermek istemezdim. MiM, Platinum'un "eh işte" kalitesine doğru düşüşünün habercisi değildir umarım.

Tür: Yürüme Simülasyonu **Yapım:** Sergey Noskov **Dağıtım:** Sergey Noskov **Dijital İndirme:** 21 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** -



35mm'nin sahneleri arasında dolanırken ister istemez sinemanın kültleri geliyor insanın aklına.



Bu dünyada ölüm kol geziyor, ağaçlardan sarkıyor.



35MM

TARKOVSKY OYUN YAPSAYDI -İHSAN ASMAN

Ruslarda şöyle enteresan bir inanış vardır: Bir şey unuttuklarında evlerine dönüp o şeyi almanın uğursuzluk getireceğine inanırlar. *35MM*'nin bir yerlerinde bir kez daha hatırladım bu bilgiyi. Sahiden de kimi yolculuklara, sonunda "uğursuz" bir hüzne saplanacak bile olsak, geçmişin sislerine gömmek zorunda kaldıklarımızı aramak için çıkıyoruz. Öyle başlamasa da *35MM* de o tür yolculuklardan.

Evet, bir yolculuk oyunu *35MM*. Yemyeşil tayga ormanlarını, ıssız Rus kasabalarını, bitişik nizam Sovyet apartman bloklarını ve hatta karanlık metro tünellerini adımladığımız, epey sessiz ve yalnız bir yolculuk. Yalnız diyorum çünkü etrafta ana karakter ve yol arkadaşı dışında pek bir kimse göremediğimiz, felaket sonrası bir dünyada geçiyor oyunumuz: Kaynağı ve tedavisi bilinmeyen bir salgın Rusya'yla birlikte tüm dünyayı derin bir ölüm sükûtuna boğmuş, bu esrarengiz hastalığa bağışıklığı olanlar dışında kimse hayatta kalmayı başaramamıştır. İşte biz de, hem bu salgına dair bilgiler topluyor ve onun yarattığı tahribata şahitlik ediyoruz, hem de zihnimizin epey derinlerine inmiş başka birtakım meselelerle yüzleşmeye çalışıyoruz. Çevrenizde bulabileceğiniz notlar, fotoğraflar ve hatta hayatta kalanlar; hepsi bu bilgi toplama, şahitlik etme ve yüzleşme safhalarına kendince katkıda bulunuyor. Ve bir yandan da oyunun adı olan *35MM*'nin hakkını vererek makinemizle, bu günbegün daha da kararan dünyayı fotoğraflayabiliyoruz.

35MM'de atmosfer çok sağlam: O kadar ki verdiği hissiyat, sinema tarihinin en önemli yönetmenlerinden olan Andrei Tarkovsky'den *Stalker* yahut adaşı Zvyagintsev'den *Vozvrashcheniye* gibi kült filmleri hatırlatıyor yer yer. Sizi gerim gerim geren sesler, melankoliye sürükleyen görseller, Unity motoruyla can bulan Rusya mekânları ve elbette şahane müzik kullanımı... Oyun, bu yoğun atmosferin yanında, esasında çok can yakıcı bir hikâyeyi de isabetli bir seçimle ağır ama çok çarpıcı bir şekilde anlatıyor. İşte tam da bu noktada, yürüme simülasyonu diye isimlendirilen ama benim daha çok "birinci şahıs hissiyatı/deneyimi" tabirini kullanmayı tercih ettiğim, *Gone Home, Everybody's Gone to the Rapture* gibi yapımlardan aşina olduğumuz bu enteresan oyun türünün anlatıyı ne noktalara taşıyabileceğine bir kez daha tanıklık ediyoruz.

35MM'ye yürüme simülasyonu diyoruz ama kendisi bundan biraz daha fazlası: Oyunda silahlı çatışmalar, kovalamacalar, puzzle yapma gibi mini oyunlar ve birkaç tane QTE de mevcut. Hatta oyunun bir iki yeri var ki kendinizi *Outlast* tedirginliğinde bir survival-horror oynuyormuş gibi hissediyorsunuz. İki, haydi etrafı fazlaca araştırdınız diyelim, en çok üç saat süren bir süresinde hedeflediği çoğu şeyi başarıyor oyun: Sizi inatla geriyor, yeri geliyor üzüyor ve ekseriyetle de bunaltılı manzaralarıyla koltuğunuzda mıhlanmanıza yol açıyor.

Gerçi pek çok kusuru da var *35MM*'nin. İlk olarak, oyunun bazı yerlerinde oyun kıran türden ciddi bug'lar var. Görevde ilerlemek için alınması gereken eşyaları alamadım birkaç defa örneğin. Sonra böylesine muazzam bir atmosfere o karakter animasyonları hiç gitmemiş doğrusu. Bir de, oyunun İngilizce çevirileri sanki birazcık aceleye getirilmiş gibi. Yine de burada bir parantez açmak şart: Oyun sadece tek bir kişi, Sergey Noskov tarafından geliştirilmiş. Kendisine daha fazla olanak sağlanırsa, ileride epey sağlam oyunlar üreteceği kesin. Ehem, tabii ki kendisi tanıdığım ya da yakınım değil; sadece oyundan birazcık etkilendim o kadar :)

Sonuç olarak yazı boyunca italiğe aldığım eserlere gönül vermişseniz, *35MM*'ye kesinlikle şans vermelisiniz. Kendisi bazı kusurları olan ancak yine de vakit ayırmaktan pişman olmayacağınız, farklı bir oyun deneyimi.



- Muhteşem atmosfer
- Oynayanı kalpten yakalayan hikâye
- Farklı türlerden mekanikleri başarıyla kullanmış

-

- Yer yer oyun kıran bug'lar
- Karakter animasyonları
- İngilizce çeviriler

7+

SON KARAR

Kişilikli oyun sevenler beri gelsin!

Tür: Simülasyon **Yapım:** Big Fat Simulations Inc. **Dağıtım:** Big Fat Simulations Inc. **Dijital İndirme:** 24 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 12+
Dahası İçin: bigfatsimulations.com/game/airportmadness3d

AIRPORT MADNESS 3D

OLAYA BİR DE KULEDEN BAKMAK LAZIM! -ARES AYBAR

Ne kadar zor olabilir ki? Gelen uçağı 3 numaralı piste yönlendirip gidecek olan uçağı da 21 numaralıdan göndereceksin. Pist doluysa bekleteceksin ya da duruma göre turlamasını söyleyip kalan vaktinde de internetten maç sonuçlarına bakacaksın. Sinirden kulaklıkları fırlatmak sadece filmlerde olur. Zaten kulenin tepesindesin, önünde bütün bilgiler mevcut. İki yönlü tetris oyunu.

HAVA TRAFİK KONTROLÖRÜ

Dışarıdan çok havalı ve aynı zamanda az önce bahsettiğim kadar basit (!) görünen bu mesleği icra edecek olsaydım herhalde ismine dilim dönmediği için pek havalı olamazdım. Gerçi, yakın ve uzak geleceği ayrı ayrı hesaplayarak birbirleri arasındaki bağlantıyı da unutmadan havaalanına inecek ve kalkacak uçakları kontrol etmek kulağa zordan çok korkunç geliyor. "Peki ben bu konuda neler yapabilirim?" diyorsanız şimdilik en uygun alternatifiniz Airport Madness 3D.

Farklı pist opsiyonlarına sahip dört havaalanı alternatifinden birini seçerek oyunumuza başlıyoruz. Dört tane de modumuz mevcut. Herhangi bir kısıtlama olmadan oynadığımız klasik modun yanında 15 dakika içerisinde kaos ortamından kazasız çıkmak benim favorim oldu. Uçakları uygun sırayla, zamanında ve kazasız bir şekilde doğru pistlere yönlendirmek, inişlerini ya da kalkışlarını hızlı yapmalarını söylemek veya "sen bir tur daha at koçum" gibisinden pilotu/yolcuları havada biraz daha kalmaya zorlamak benim gibi oyunlarda kontrol manyaklığını sevenleri heyecanlandırdığının farkındayım.

YARIM OYUN

Airport Madness 3D için tam anlamıyla bu hisleri verdiğini söyleyemem. Hatta bence bu oyun daha alfa aşamasındaymış da yapımcılar bunu belirtmeyi unutmuşlar gibi. Grafiklerinin kötü olması benim için hiçbir zaman sorun olmamıştır. İş gördüğü için onun üstünde durmuyorum. Ancak geri kalan her şey de facia. "Hava trafik kontrolünde geçerli olan kuralların dışına çıkmamamız gerekir" gibi bir kısıtlamada bulunmak istemiyorum. Tabii ki yapımcıların bütün oyuncuları kucaklayan biraz daha "oyun" kavramına yaklaşmak istemeleri normal. Ancak *AM3D* o da değil. Uçağın karşıdan geldiğini ya da birazdan kalkış gerçekleştireceğini görsel olarak görmemiz dışında herhangi bir verimiz yok. Mesafe-hız-zaman ölçekli bir harita? Sıfır. Bu nedenle neler olup bittiğini çabuk anlasak da bize bu noktadan ötesini sunmayan bir oyun karşısında yaptığımız etkinlik anlamsızca oturmaya dönüyor.

Oyun durumu bilgisini yolcuların ağzından görmemizi sağlayan twitter benzeri basit sosyal medya özelliği yerine oyuncunun dikkatini çekecek bir enformasyon kırıntısı olsaymış, oyuna biraz daha katlanılabilirmiş. "Havada bir uçak var ama ne zaman inişe geçecek?", "Kalkış için harekete geçmiş uçağın pistten ayrılması için gereken süre ne?", "İnişe geçmiş uçağa daha hızlı inmesini söylüyoruz ancak uçaktaki onlarca kişinin yolculuklarını sağ salim tamamlayabilmesi için ne kadar daha hızlı iniş yapmaları uygun olur?" gibisinden temel soruların hepsinin havada kalması mantıksız. 4 uçak yan yana patladığında çizgili uçak kazanmadığımıza göre biz neden bir şeyler başarabilmek için uğraşıyoruz, anlamıyorum. Doğru bilgilere hâkim olamayınca hiçbir şeyi kontrol altında da tutamıyoruz. Gelen giden toplam uçakların %25 civarında kaza yapmasına yol açmamın tek nedeni bu. İlk kaza sonrası devam etmeli mi, o da ayrı bir soru.

Üstelik şöyle bir araştırma yaptığımda serinin önceki oyunlarının 2D olmasına rağmen çok daha ayrıntılı ve eğlenceli olduğunu fark ettim. Seriye bakarak, geliştirildiğinde iyi bir noktaya ulaşabileceğinden umutluyum *AM3D*'nin ama zaman geçirmelik çok tatlı bir oyundan bu noktaya gelinmiş olması üzücü. Yazarken bile gerildim.



Zamanlama konusunda birazcık çalışmam gerek.



ALTERNATİF OYUN

AM3D nedeniyle aklımıza yerleşen karpuz kabuğu isteğini bastırmak için kısa bir araştırma yapmam yeterli oldu. İnternet tabanlı 2 farklı oyun/sayfa ile karşılaştım (potansiyel dosya konusu!). İlgililer zaten hâkimdir, bilmeyenler de buradan buyursun: **atc-sim.com** ve **zlsa.github.io/atc/**





Kokpit kamerası mantığını çözemedim ama çok hoşuma gitti!

\+ Harika fikir

− Veri eksikliği
− Mantık hataları
− Amaçsızlık hissi



3

SON KARAR

Her gördüğüm simülasyonumsu oyuna balıklama dalmamam gerektiğini sıkıcı yoldan öğrenmiş oldum.

Tür: RYO Yapım: CD Projekt RED Dağıtım: CD Projekt RED Dijital İndirme: 60 TL (Steam) Dahası İçin: tinyurl.com/ogz-105-bnw



THE WITCHER 3: WILD HUNT BLOOD AND WINE

VA FAIL GWYNBLEIDD -M. İHSAN TATARİ

Bu alt başlığı daha önce *The Witcher 3: Wild Hunt* için kaleme aldığımız ilk ön inceleme için yazmıştım. Şimdi, bir efsaneye veda eder ve kendisini son macerasıyla uğurlarken bundan daha uygun bir şey düşünemiyorum: Va fail Gwynbleidd. Elveda Beyaz Kurt.

The Witcher 3'ün ikinci ve son eklenti paketi olan *Blood and Wine*, aynı zamanda Rivialı Geralt'ın da son macerası. Ve tam da buna yaraşır şekilde, seriye harika bir kapanış getiriyor kendisi. Bu kez Toussaint dükalığına, Witcher kitaplarını okuyanların yakından tanıdığı Düşes Anna Henrieatta'nın hükümdarlığı altındaki diyarlara gidiyoruz. Toussaint, Nilfgaard İmparatorluğu'nun hâkimiyeti altında olduğundan kuzey topraklarını kasıp kavuran savaş buralara dokunmamış. Her yer alabildiğine yeşil, alabildiğine renkli. Şarabıyla ve şövalyeleriyle ünlü bu diyarda normal halk bağlarda ve bahçelerde çalışmaya giderken atlı süvariler de şan şöhret kazanmak ve sevdikleri kadına kendilerini ispat edebilmek için cesurca (ve çoğu zaman da aptalca) serüvenlere atılıp duruyor. Bu da Novigrad'ın o karanlık ve kasvetli ortamıyla alakası olmayan, peri masallarından fırlamış gibi duran bir tablo çıkarıyor ortaya.

Blood and Wine'a ister önceki kayıtlı dosyanızdan devam ederek, isterseniz de New Game seçeneğine tıklayıp özelliklerini dilediğiniz gibi ayarlayabildiğiniz 35. seviye bir Geralt'la başlayabiliyorsunuz. Toussaint'a Dandelion'ın *Wild Hunt*'taki görevlerini tamamladıktan hemen sonra da gitmek mümkün; ama tadına tam anlamıyla varabilmek ve sonundan daha fazla keyif alabilmek adına ana oyunu tamamlamanızı tavsiye ederim ben yine de. Hangi seçeneği seçerseniz seçin Düşes'in bizzat kendisi tarafından yazılmış bir fermanla Toussaint'a davet ediliyorsunuz. Şövalyelerin izini bir türlü süremediği, esrarengiz bir katil şehrin soylularını bir bir öldürüyor, cesetlerini gizemli mesajlarla etrafa bırakıyordur. Doğaüstü güçlere sahip olduğuna dair emareler vardır ama zeki bir varlık olduğu da bellidir. Kısacası bu tam da bir Witcher'a göre bir iştir.

ANAHTAR KELİME: ÇEŞİTLİLİK

Toussaint'a ayak basar basmaz, sadece bir saat içinde üç farklı boss savaşına birden giriyoruz. Eklentiyle birlikte gelen canavarlardan biri olan koca bir Shelmar, ayağınızı kelimenin tam anlamıyla yerden kesecek bir dev ve o meşhur "Night To Remember" videosundaki dövüşü andıran bir Bruxa… Oyun sizi görevler arasında başarıyla yönlendirir ve yeni mekaniklerini tek tek tanıtırken CDPR'ın *Blood and Wine*'ı farklı kılmak için ne kadar uğraştığını fark ediyorsunuz. Oyunun her yanından "çeşitlilik" fışkırıyor.

The Witcher 3'ün beni en az memnun eden yanı her ne kadar yan görevlerin sonunda bile

küçük boss savaşlarına girebilsek de bu düşmanların çoğunlukla aynı tür olmasıydı. Mesela Wraith'ler… *Blood and Wine*'da ise, oyuna eklenen 20 yeni yaratık sağ olsun (ki içlerinden bazılarını önceki oyunlardan hatırlayabilirsiniz), neredeyse hiçbir zaman aynı canavarla üst üste karşılaşmıyorsunuz. Yolun sonunda karşınıza bir Wraith çıksa bile illa ki ufak bir farklılığı, özel bir yeteneği oluyor ve bu sayede size değişik bir dövüş tecrübesi sunuyor. Bu durum oyunun diğer etmenlerinde de geçerli. Yumruk dövüşleri? Bu oyunda da var. Ama sizden sadece rakibinizi körü körüne pataklamanızı beklemiyor. Sarhoşken dövüşmek, yumruk atmayıp sadece sakınmak gibi farklı şeyler talep ediyor sizden. At yarışları? O da var. Yine küçük ama farklı değişikliklerle. Bu ufak dokunuşlardan nasibini Gwent de alıyor ve oyuna yeni eklenen Skellige destesiyle kart oyununa yeni bir heyecan geliyor. Hele destenizde Cerys ile birlikte birkaç Kalkan Bakiresi varsa rakibinizi ezip geçmeniz kaçınılmaz.

Eğri oturup doğru konuşalım. Eğer bu oyun CDPR'dan değil de piyasanın büyük geçinen diğer firmalarından çıksaydı bu yeniliklerin hiçbirini göremezdik. Hatta bir ek paket olarak değil, *The Witcher 5* olarak çıkardı karşımıza. Ubisoft oyunları bunun en güzel örneği değildir de nedir? Aynı kule görevlerini, aynı yarışları, aynı yan görevleri kaç kere yaptığımızın sayısını biz bile unuttuk. O yüzden ek paketin farklı olmak adına gösterdiği samimi çaba bile başlı başına takdiri hak eden bir durum. Ama yeniliklerin bunlarla sınırlı kaldığını sanıyorsanız çok yanılıyorsunuz…

KADERİN KILICININ İKİ AĞZI VARDIR

Blood and Wine'ın ana görevi 10 saat civarı sürüyor. Bununla birlikte başlangıcından sonuna dek yaptıklarınız öyle bir çeşitleniyor, konu öyle bir dallanıp budaklanıyor ki kendinizi kaptırmadan edemiyorsunuz. Buna ek olarak hemen başlarda Witcher kitaplarını okuyanların gönlünde ayrı bir yeri olan ve ilk oyunda malum bir genelevde adı zikredilen Regis'in de işin içine girmesiyle keyfiniz iyice yerine geliyor. Onu tanımıyorsanız endişelenmeyin, "kanınıza" girmekte üstüne yoktur. En güzeli de oyunun normal bir Witcher hikâyesi gibi giderken son bölümlerin birdenbire karanlıklaşması, sonra da hiç beklemediğiniz bir şekilde iki ayrı yola ayrılması. *The Witcher 2*'deki efsanevi ikinci bölümü hatırlarsınız; seçtiğiniz tarafa göre birbirinden tamamen farklı iki bölüm oynardınız. *Blood and Wine*'ın son boss savaşına giden yol da aynı büyüklükte olmasa da buna benzer bir ayrıma gidiyor ve içlerinden biri, katili öldürmeyip de onu ikna etmek için çıktığımız "yolculuk" son zamanlarda oynadığım en keyifli, en değişik ve en eğlenceli bölümlerden biriydi. Manzaraya hayran kalmak ile göndermelere gülmekten bir hâl oldum doğrusu. Öte yandan katili öldürmeyi seçip "Unseen Elder" ile konuşmaya gittiğimizde yaşadıklarımız da cidden görülmeye değer. Ve CDPR birbirinden başarılı bu bölümleri opsiyonel kılma cesareti göstererek yine büyük bir işe imza atmış.

Keza oyunun yan görevleri de bir o kadar çeşitli, eğlenceli, bazen komik bazen hüzünlü ve bir o kadar da merak uyandırıcı. Mesela bir banka görevi var ki evlere şenlik! Ve bir şövalyelik turnuvası! Ve bir de bir tür bereket tanrısının çalınan *ehem* hayalarını geri almaya çalıştığımız görev var tabii. Geralt'ın kendini içinde bulduğu absürd durumlar ve karşısındaki kişiyi inceden inceye alaya aldığı mizahi kısımlar da cabası… Kendi üzüm bağımıza sahip olduğumuzu da unutmamak gerek. Oyunun başlarında Düşes tarafından Geralt'a armağan edilen bu küçük cennet köşesi gerekli harcamaları yaptığınız takdirde zırhlarınızı ve kılıçlarınızı sergileyebileceğiniz (lafı açılmışken, yeni zırh takımları bir harika görünüyor doğrusu; içlerinden biri çok nostaljik hatta), hem Geralt'a hem de atı Roach'a iyice dinlenip küçük bonuslar kazanabilecekleri güzel bir üs hâline geliyor.

PEKİ YA İŞİN TEKNİK KISMI?

Blood and Wine bizlere sadece unutulmaz bir macera sunmakla kalmıyor, aynı zamanda tüm oyunu teknik anlamda da bir adım ileri taşıyor. İksirlerin, kılıçların ve zırhların artık bir arada, karman çorman durmadığı, her şeyin kendi kategorisinin bulunduğu yeni arayüz gerçekten de çok güzel olmuş. Gerçi doğru iksiri ya da yağı bulabilmek hâlâ biraz zaman alıyor, ama eskisi kadar olmadığı kesin. Keza haritadaki değişimler ve minik eklentiler de işinizi bir hayli kolaylaştırıyor. Ana haritaya bakarken ekranın alt köşesinde yer alan ve dünyanın neresinde olduğunuzu şıp diye görebilmenizi sağlayan mini harita gibi… Oyunun grafikleri de bu eklentiyle birlikte birkaç tık artarak "görsel şölen" tanımlamasına iyice yaklaşmış. Toussaint zaten başlı başına bir tablodan çıkmış gibi görünüyor. Üstüne en önemsiz NPC'nin bile yanağındaki beninden tutun da çillerine kadar detaylandırılması sizi oyuna iyice hayran bırakıyor. Toussaint haritası Skellige'den daha büyük ve en az onun kadar dolu. Oyunu oynarken haritayı açıp da yapılabileceklerin çokluğu karşısında kaç defa hayrete düştüğümü anlatamam. Yine ikinci oyundan hatırlayacağınız mutasyonların bir benzerinin oyuna eklenmesiyle Geralt'ın yetenek ağacı iyice dallanıp budaklanmış, çok da güzel olmuş.

Bununla birlikte eksikleri de var elbette. Örneğin Roach hâlâ ağaçlara ve köprülere takılmaya, olmadık yönlere dönüp sizi sinir hastası etmeye devam ediyor. Çok nadiren de olsa grafiksel hatalarla karşılaşılabiliyor. Bir keresinde de konuşmam gereken bir NPC kolları iki yana açık hâlde gökten pat diye önüme iniverdi ve çarmıha gerilmiş gibi kaldı. Ara sıra da müzik inatla başlamadı.

Aslında daha anlatmak istediğim çok şey var ama yerim bitti, ayrıca çoğunu sizin keşfetmeniz daha iyi olacaktır. Son olarak şunu söyleyeyim: *Blood and Wine*'ı *Wild Hunt*'tan bile daha çok sevdim ben. Ne yapın edin, bu maceraya mutlaka atılın. Sondaki o "malum bakış" bile yeter…

ANNA HENRIETTA



The Witcher serisinin yedinci ve son kitabında karşımıza çıkan Düşes Anna Henrietta, Toussaint dükalığının tek hükümdarı ve halkının sevgilisidir. Çapkın ozanımız Dandelion (başka kim olabilir ki?) bir zamanlar onu kendisine âşık etmiş, fakat bu yasak ilişkinin kocası Dük Rajmund tarafından keşfedilmesiyle şehirden kaçmak zorunda kalmıştır. Dük birkaç yıl sonra beyin kanamasından ölünce Anna Henrietta tahta geçer ve bu toprakların tek hâkimi olur. Dandelion da soluğu hemen Düşes'in yanında alır elbette. Ama yine uslu durmayı beceremez ve başka bir kadının kollarında yakalanır. Düşes ozanı idama mahkûm eder, sonra da kararından vazgeçip onu Toussaint'dan ebediyen kovar.

EMIEL REGIS ROHELLEC TERZIEFF-GODEFROY



Regis, karşımıza ilk kez Witcher serisinin beşinci kitabı olan Baptism of Fire'da çıkar. 400 yaşını aşmış bir Âli Vampir'dir (spoiler değil, korkmayın) ve vakti zamanında Geralt'ın ekibine katılarak Ciri'yi aramasına yardım etmiştir. Âli Vampirler kuzenlerinin aksine kan içmeye mecbur değildir; bu onlar için alkol tüketmeye eşdeğerdir. Ölümsüzdürler; kafaları kesilse, yakılıp kül edilse, hatta kalplerine kazık çakılsa bile onlarca yıl içerisinde iyileşip geri dönebilirler. Güneş ışığına, gümüşe ve ateşe dayanıklıdırlar. Normal insan gibi görünürler, Witcher'lar bile onları tespit edemez. Kan içmeyi yıllar önce bırakan Regis güvenilirliğini pek çok kez kanıtlamış, Geralt'ın dostluğunu kazanmıştır.

"Ana göreve mi gitsem, yan görev mi yapsam, kart mı oynasam, soru işareti mi kovalasam..."



○ **Tür:** Aksiyon ○ **Yapım:** Capcom ○ **Dağıtım:** Capcom ○ **Dijital İndirme:** 78 TL (Playstore) ○ **Yaş Sınırı:** 18+ ○ **Dahası İçin:** capcom.co.jp/bioUC


Kafanızda zombie Jammer olduğu sürece sizi pek fark etmiyorlar. Bazen canınız sıkılabiliyor bu nedenle.



NOTU: **3**


Ekip "ücretsiz yeni nostaljik haritalar ve yeni mod geliyor" dese de, o dakikaya kadar kimse kalmayacak gibi.

UMBRELLA CORPS

YILIN EN KÖTÜ OYUNUNA HOŞ GELDİNİZ! -VOLKAN TURAN

Genelde her şeyden şikâyet eden, emekli albay edasıyla her şeye kulp takan, hiç bir şeyi (aslında beğense bile) beğenmemiş gibi yapan insanları sevmem, konuşmam bile. Lakin dergide son yazılarıma bakıyorum da resmen böyle biri olup çıkmışım! Tüm kötü oyunlar bana mı geliyor yoksa artık oyun beğenmeyen biri mi oldum bilemiyorum (biliyorum aslında!) ama yine bir araba lafla geldim sevgili okur. Şu yaz günlerinde olumsuz sözler okumak istemezseniz anlarım, ama aklınızın ucundan dahi şu oyunu alma ihtimali geçiyorsa, gelin beni biraz dinleyin.

CRAPCOM!

Capcom her ne kadar İngilizcesinde "*Resident Evil*" adını kullanmasa da, kendi karasularında "*Biohazard Umbrella Corps*" adıyla çıktı oyun. Yani pazarlaması "Gel vatandaş gel, *Resident Evil* oyunu bu, yemin ediyoruz" şeklinde içten içe. Tam da marka 20. yılını kutlarken, elbette bu ticari kaygıyı anlarız ama geriye kalan hiçbir şeyi anlayamadım dostlar! Hayatımda bu kadar amaçsız bir oyun çok az gördüm ben. Nereden başlayacağımı bile bilmiyorum. İnsan der ki "Bu bir *Resi* oyunuysa elbette bir hikâyesi vardır, karakter vardır, boss vardır" değil mi? Yani bunu taze *Resi* severler bile bilirken Capcom Japonya nasıl düşünememiş de *Umbrella Corps*'a hiçbirini koymamış, gerçekten nutkum tutuluyor. *Resi* dünyasında Umbrella tarafının hikâyesi aslında derinken, bu hikâyeyi daha da derinleştirmek varken (*Resi 7* gelene kadar hele) onun yerine tümüyle **siper al - ateş et** oyunu yapmışlar. Onu da doğru yapamamışlar zaten.

Oyunda tek kişilik mod var mı? Teoride var evet, The Experiment adlı bu mod altında 6 ana harita, 20 tane de görev var. Basitten zora doğru giden bu görevler kendisini ölümüne tekrar ediyor. 20 görev boyunca yaptığınız üç şey var: zombilerden örnek toplamak, haritaya yayılmış birkaç çantayı bulmak ve haritada belirlenmiş alanları 10'ar saniye savunmak. Bu kadar! Aslında tüm oyun boyunca yaptığınız şeyler bununla sınırlı. Zorluk seviyesi arttıkça da sadece toplayacağınız şeylerin sayısı artıyor, başka bir espri yok. Ne görevin başında bir sinematik var, ne bu görevlerin aralarında bir bölüm sonu canavarı dövüşü var, ne *Resi* bilginize bilgi katan detaylar var... Hiçbir şey yok! Sadece iki satır yazı okuyorsunuz, onlar da o kadar kötü, o kadar kötü yazılmış şeyler ki keşke İngilizce bilmeyeydim de anlamayaydım şunları diyeceksiniz. Yapımcılar sağ olsun ki araya iki tane de yan görev koymuş. İnsan yan görevden de biraz değişiklik bekliyor ama işte eşeklik bizde; onda da az önce bahsettiğim üçlü görev silsilesine tutuluyorsunuz. "Eğer vereceğimiz amblemi almak istiyorsan S derecesinde bitir" diyor görev farklı olarak, yani bölümü sadece daha hızlı oynamalısınız, o kadar!

TERK EDİYORUM SENİ!

Online moda gelince sizi bir sürpriz bekliyor

DÜŞÜNÜN; RESIDENT EVIL EVRENİNDE GEÇEN BİR ONLINE OYUN YAPIYORSUNUZ AMA ÜÇ GÜN SONRA SUNUCULARDA OYUNCU KALMIYOR!

olacak muhtemelen çünkü şu anda bile oynayacak oyuncu bulamıyorsunuz, oyunun çıktığı ilk üç gün biraz oyuncu oynadı ve bıraktı, en son 250 anlık oyuncu vardı, onda da bir maç için yarım saat filan beklemek zorunda kalıyorsunuz. Online arenada dostluk maçı, herkese açık maçlar ve puanlamasına (Rank) maçlar var. Lobileri neye göre buluyor, neye göre bulmasını istiyorsunuz hiçbir ayar yok. Yanınıza coğrafi açıdan saçma saçma yerlerden, yüksek ping'lerde oyuncu atanıyor, bunu yaparken de hiç mi hiç seviye filtresi konmuyor. Hiç bilmeyenlerle çok iyi bilenler karşı karşıya gelebiliyor. Maça çıktığınızdaysa amaç belli; iki takım birbirini hızla vurmaya çalışıyor, bu sırada da zombilere yem olmamaya dikkat ediyor. Ama zombilerin ne maça etkisi var, ne de ortada rekabetçi bir ortam var. Hele ki Capcom'un bu oyunu e-spor alanına sokmak için yaptığını hesaba katarsak... Japonların henüz bu konsepti anladığını hiç düşünmüyorum. Haritalar zaten oldukça basit ve düz. Tek kişilik tarafta bile zombi avlamak keyif vermiyorken, iki takımın kapışmasında hiçbir taktiksel düşünceye geçit yok. Oynanış "önce gör ve öldür"den ibaret. Dinamikler zaten facia olduğu için FPS'lerdeki bilek yeteneğinizin de pek bir önemi yok, hatta silahların da neredeyse önemi yok. Ana silahlar bildiğimiz saldırı tüfekleri, sniper, shotgun filan yelpazesinde; ikincil silahlar da tabancalar. Bunun yanında birkaç da bomba çeşidimiz var. Oyuna özel olan silahsa *Brainer* adında buz baltası ile orak karışımı bir şey. Bu silah elinizdeyken çok hızlı hareket edebiliyorsunuz; silaha elektrik yüklüyor, sonra rakibe otomatik kitleniyor, ardından da tek vuruşta rakibi öldürüyorsunuz. Hemen ardından yine çok hızlı şarj edip diğer kilitlendiğiniz rakibe dalıyorsunuz. Silah o kadar güçlü ki yakın mesafede başka hiçbir şeye gerek yok. Bu dengesizlikle değil e-spor, mahalle turnuvası bile olmaz, ben size öyle söyleyeyim.

YANAĞA DAYANAN SİLAHLAR

Oynanış mevzusundan biraz daha bahsetmek gerekirse, 10. kattan aşağı bakıp apartmana doğru "yine çöp atmışlar apartmanın kapısının önüneeee!" diye bağıran amcalara döneceğim izninizle. Askerimiz tamam hızlı, kıvrak hareket ediyor ama gerçekçilik kısmını es geçiyor. Sanki ayağımızda yağ var da adam gibi duramıyoruz gibi koşuyoruz. Nişangâhla milimetrik ateş filan atmayı unutun, zaten gerek de yok, hatta headshot yapmak bu oyunda kötü bir şey! Kafası patlayan zombiler yürümeye devam ediyor, yere düşüyor ve animasyon bitince ganimetini veriyor, büyük zaman kaybı. Onun yerine gövdeden birkaç kez vurun, hemen ölüveriyorlar. Köpekler ve kargaları vurmak ayrı bir dert. Tam gökyüzüne nişan alamadığınız için kargalar epey canınızı alıyor, köpekler de sağdan soldan çok hızlı atlayıp sizi pasif yerinizden yakalıyorlar. 360 derecelik bir aksiyon alanınız kesinlikle yok. İşler kızışınca kaçmaya bakın bu yüzden. Duvarlara Brainer ile güzel güzel tırmanıyorsunuz, kapıları ister tekmeyle isterseniz usulca açabiliyorsunuz, kepenkleri ufacık aralayıp aradan inceden vurabiliyorsunuz; bunlar güzel detaylar ama oyunda bir kere bile kullanmadan ilerlemeniz de mümkün! En başta da dediğim gibi siper al - ateş et oyun türüne girse de *UC*, siper dahi almanıza gerek yok. Hatta alınca yavaşlıyor, işleri daha da berbat edebiliyorsunuz. Hayaller *Gears of War*, gerçekler *Contra* benzetmesi yapacağım ama *Contra*'ya ayıp olacak. Ondaki run & gun bölüm tasarımları on kat daha başarılı bu oyundan.

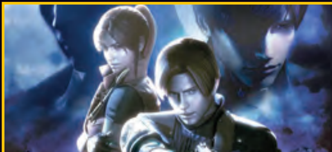
Oyunun tek esprisi sizi eski *Resi* oyunlarındaki bilindik bölümlerin bazı kısımlarında savaştırıyor oluşu. *RE2*'deki karakol önüne gelince anılarınız canlanıyor mesela. *RE5*'teki salaş gecekondu mahallesini, *RE4*'teki kilise önü mahşer alanını filan hatırlıyorsanız bu bölümleri incelemek biraz hoşunuza gidebilir ama çok da fazla bir detay beklemeyin, bölümler ufacık. Oyunun aslında size karşı elindeki tek kozu bu nostaljik hava. Bir *Resi* aşığıysanız ve oyunun iyiliği-kötülüğü umurunuzda değilse ve zaten bu cümleye kadar gelmişseniz bravo, ama paranız ve zamanınız değerliyse, ne yapmamanız gerektiğini artık iyi biliyorsunuz! Kendinizi *Resi 7*'ye hatta *RE2*'nin yenisine saklayın, bunu da kötü bir rüyaymış sayalım.



Bak işin kozmetik, makyaj kısmı güzel. Japonlar bundan anlıyor!



EN KÖTÜ RESI OYUNLARI



RESIDENT EVIL: THE DARKSIDE CHRONICLES
2009'da çıkan oyun RE4'ün iki yıl öncesini anlatan bir on-rail shooter idi. Yani önüne gelene manasızca sık oyunuydu. İçinde Leon ve Claire olsa da, farklı senaryolar barındırsa da Resi serisinin elde tabanca ilerlenmesinden daha fazlasına ihtiyaç vardı.



RESIDENT EVIL OUTBREAK
2003 yılında PS2'ye çıkan oyun yenilikçi düşünmüş; seriye ilk kez online co-op modu getirmişti. Yine de kötü kontroller ve ilgi çekmeyen bir konu sunmuştu. Açıkçası pek çok güzel fikir barındırıyordu ama yanlış ellerde harap oldu.



RESIDENT EVIL SURVIVOR
2000 yılında PSX için çıkmış, Gun Survivor olarak da bilinen bu RE, te o zamanlar "sen bir silahsın, ilerliyorsun" aşkıyla yanıp tutuşuyordu. Light Gun'la da oynanan oyunun kontrolleri o kadar kötüydü ki oyunu bitirene kadar kel kalıyordunuz. Ayrıca korku miktarı sıfırdı. SIFIR!



- Nostaljik bölümler



- İçerik kötü
- Oynanış kötü
- Kontroller kötü
- Online tamamen kötü

SON KARAR
Bu oyun bitmemiş arkadaşlar, yarım bile değil. Hedefteki oyun olmasına nereden baksanız 15 güncelleme var. Hiç ama hiç acele etmeyin.

Tür: Spor / Aksiyon **Yapım:** Three Fields Entertainment **Dağıtım:** Three Fields Entertainment **Dijital İndirme:** 31 TL (Steam), 54 TL (PSN) **Yaş Sınırı:** 3
Dahası İçin: threefieldsentertainment.com/dangerous-golf



Leziz görünseler de hamburgerleri golf topuyla devirmek zorundayız.

Kopya heykelleri kırmanın dayanılmaz cazibesi.



DANGEROUS GOLF

DİKKAT: KIRIP DÖKMEK TEHLİKESİZ VE SERBESTTİR -NOYAN AKATLI

10-12 yaş dönemimden kırık dökük anılar: Sokakta ve kulüpte oynadığım futbol ve tenisten hızımı alamayıp, evde, daracık koridorda tenis topuyla her türlü golü atıp, en zor setleri, maç puanlarını hayali çizgileri vurarak kazanırdım. Bazen kardeşimi de dâhil edip, oyuncu tabiriyle "co-op"a çevirdiğim ev içindeki bu çocukça adrenalin yüklü, ebeveynlere göre riskli etkinlikler boyunca toplam kaç tane tabak-bardak kırdığımı hatırlamıyorum (bunca yıl aradan sonra annemi hâlâ anlamlı şekilde gülümsetecek kadarmış).

İSTESEN DE KESEMEZSİN TOPUMUZU

Henüz tanıtım filminin ilk saniyelerinde yukarıda bahsettiğim çocukluk dönemime götürdü beni *Dangerous Golf*. Hikâyenin ve seslendirmenin olmadığı, müziğin belli belirsiz duyulduğu, içeriğin kısıtlı, basit görünümlü kontrollerin bir parça kafa karıştırdığı bir oyun "Tehlikeli Golf". Minik yeğenim "Subutay" Deniz'in "Paatt diye vuruyoruz" diye tanımladığı açılış vuruşunu doğrudan eskilerden bahsederek yaptım, farkındayım. "Golf sporunun vuruşları ve aksiyonun kırma dökme kısmının birleşimiyle, ana türlerden ilginç bir spor-aksiyon melezi ortaya çıkmış" diyerek artılara geçip golf sopalarını parlatayım o halde.

Gene yarış türünün hız duygusuna aksiyon adrenalini karıştıran, unutulmaz *Burnout*'un yapımcılarının imzası var, 3-4 saat oynamadan önce önyargıyla burun kıvırdığım oyunumuzda. Sağ analog çubuk ile kamerayı döndürüyor ve nişan alıp sol çubuğu ittirerek vuruyoruz golf topuna. X/Kare tuşuyla kenarlarını aydınlattığımız özel hedefleri görüyoruz. Mekâna göre değişiyor; porselen tabak, şamdan, heykel, küçük bir mutfak aleti ya da benzinlik pompası olabiliyor bonus puan kazandıran hedefler. Açılış vuruşu belli sayıda hedefi kırıp parçalayabilirse "smashbreaker" denen, topun çevresinde alevler oluşturan, tahmin ettiğiniz gibi önüne çıkanı yıkıp geçen bir vuruşumuz oluyor. Bu smashbreaker'da ("kıran döken" diye mi çevirsek…) top biraz yavaş gidiyor neyse ki, yönünü ve hızını bir miktar değiştirebiliyoruz, bu da oyuna bizim katkımızı artıran bir öge olmuş. Her elde toplam üç vuruş yapıp "aa, bakalım neleri kıracağız…"diye izleseydik saçma ve sıkıcı olacakmış biraz doğrusu.

Beklenildiği gibi, her mekân ve odada sanal eşyaları şangır şungur parçaladıkça, madalyalar kazanıp yeni odalar açarak ilerliyoruz. Sorun da burada başlıyor: Dört-beş odadan sonra, "tabanca son vuruşu" (pistol putt) gibi yeni vuruşlar açsak da tekrara girmekten kurtulamıyor başta ilginç gelen oyunumuz. Yükleme ekranlarının sıklığı ve uzunluğu da tekrar ve can sıkıntısı hissini katlayarak artırıyor maalesef. Çevrimiçi çokoyunculu moda giriyorum, tekoyunculu mod ile aynı mekânlarda tabak çanak kırma yarışı için bekliyorum, gelen giden olmuyor. İlk bakıştaki "aa, golf oyunu ile serbestçe kırıp dökme, eğlenceliymiş, hehe" hevesi, hayal kırıklığı ile sıkıntının karışımı tatsız hisler oluşturuyor oyuncu bünyemde.

35 yıl önce oynama imkânım olsaydı evde kırdığım birçok tabak çanak sağlam kalırdı belki ama ilginç bir fikrin içerik eksikliği nedeniyle çok güzel bir oyuna dönüşememesinin hüzünlü bir örneği *Dangerous Golf*.

KONTROLLER

PC sürümünün klavye - fare desteği olmadan çıkması alışılmadık, zor kabul edilebilir bir durumdu. Neyse ki büyükçe (7 GB kadar) bir yamayla klavye - fare desteği ekledi yapımcılar. Naçizane görüşüm; oyun kolu nispeten daha rahat ama klavye - fare ile de oynanabilir durumda Dangerous Golf.



- İlginç fikir
- Ses ve görsel efektler
- Serbestçe tabak, şişe kırma ortamı

−

- Kısıtlı içerik, kısa ömür

6

SON KARAR

İndirimlerde almaya ve oynamaya değer, birkaç saatlik eğlence sunan, değişik ama içeriği kısıtlı bir oyun.

Tür: Aksiyon **Yapım:** Anima Project **Dağıtım:** Badland Games **Dijital İndirme:** 31 TL (Steam), 59 TL (PSN) **Yaş Sınırı:** 12+ **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-105-anima

ANIMA GATE OF MEMORIES

KİTABI KAPAĞINA GÖRE DEĞERLENDİRMEMELİ -ÖMER AKDAĞ

Uzun zaman önce Ergo Mundus ismindeki varlık kendi başına tüm dünyaya meydan okumuş. Birbiriyle dost olsun düşman olsun, dünyadaki tüm güçlü organizasyonlar bir araya gelerek onu bir şekilde alt etmeyi başarmış ancak Ergo Mundus'u tamamen yok etmek mümkün olmadığından, özü bir kitaba hapsedilmiş.

Başkarakterimiz, bu kitabı ve dolayısıyla Ergo Mundus'un güçlerinin küçük bir kısmını kullanabilmek için ismini ve kimliğini kaybetmiş Taşıyıcı (The Bearer). Zamanında insan olan ama insan olmanın çok ötesine geçmiş, Ulak (Messenger) olarak anılan beş üstün güçlü varlık bir sebepten belli bir mekânda toplanmaktadır ve bir kehanete göre bu, dünyanın sonu demektir. Taşıyıcı'nın ve Ergo'nun görevi bu mekânı araştırmak ve Ulak'ları yok etmek.

Anima: Gate of Memories'in hikâyesi tepeden bakınca orijinallikten uzak ve öngörülebilir ama bayağı bağlayıcı olmayı da başarıyor öte yandan. Hep küçük küçük şeyler… Ergo'yla Taşıyıcı arasındaki konuşmalar gayet ilginç. Kimi zaman geçmişlerinden söz edip size oyunun arka planıyla ilgili bilgi veriyorlar, kimi zaman da… Imm… Ergo, Taşıyıcı'ya yazıyor… Ya da sözlü tacizde bulunuyor demek daha doğru olur… Keyifli bir ikili çıkmış ortaya ama asıl hayran kaldığım kısım Ulak'ların geri plan hikâyeleri oldu. Her bir Ulak'ın kendi zindanı var ve buralarda o varlığa ait beş hatıra parçacığı bulabiliyoruz. Her biri seslendirilmiş bu uzun, mistik, yaratıcı metinlerde Ulak'ların normal bir insanken neler yaptığından, neler yaşayıp başkalaştığından ve güçlendiğinden söz ediliyor. Bu öyküler alınıp ayrı ayrı oyun bile yapılabilirmiş, o derece. Ulak'larla bu şekilde geri plan hikâyelerini dinledikten sonra savaşmak etkileyici bir dokunuş. Öylesine beliren; kesilecek ve kaybolacak boss'larla değil de geçmişlerine şahit olduğunuz kişilerle savaşmak özel bir his.

BOSS DÖVÜŞÜ DEDİĞİN BÖYLE OLUR

Taşıyıcı ve Ergo arasında anında geçiş yapabildiğimiz, *DMC*'leri, *Lords of Shadow*'ları vs. andıran hack'n slash bir oynanışı var *Anima*'nın ama bu oynanış biraz sallantılı. Nasıl diyeyim… Yapmak istediği birçok şeyi doğru yapamamış ama doğru yaptığı kısımlar da oynanışın süper keyifli olmasına yetiyor. Şöyle açıklamaya çalışayım; mesela bir yetenek ağacımız var, seviye atladıkça aktif veya pasif yeteneklere puan dağıtıyoruz. Bayağı da çeşit var ama sıkıntı, bunların çoğunun pratikte pek işe yaramaması. Örneğin bir sürü şarjlı hareketiniz var ama bol düşmanla karşılaştığınız, her taraftan sürekli bir şeylerin geldiği, bazen resmen shoot 'em up oynuyormuş hissi veren bir oyun *Anima*. Bu hareketleri yapacak zaman bulamıyorsunuz yani. Mevzuyu daha da kötüleştiren şey de hareket iptal etme sisteminin olmaması. "Hadi bir şansımı deneyeyim" dediğiniz anda geri dönüşü yok, saldırı gelirse (ki geliyor) kucaklayıveriyorsunuz. Sonracığıma Taşıyıcı'yla Ergo'nun saldırılarını birbirine eklediğiniz bir kombo sistemi var ama aynı sebeplerle o işe giriştiğinizde kombonun sonunda bir bakıyorsunuz sağlık mağlık hak getire.

Yani oyunu %90 oranında normal saldırılarla ve 1-2 hızlı büyüyle oynuyorsunuz. Ama yapımcılar bu durumun göze batmamasını sağlayan güzel bir çeşitlilik sunmuşlar. Düşman çeşitliliği ve yaratıcılığı gayet yeterli. Dövüşler kadar çok olmasın, platform ve bulmaca da önemli yer tutuyor oyunda ki onlar da derli toplu. Ayrıca oyun arada bir 2 boyutluya bağlıyor, özellikle stilize olmuş o bölümler.

Ama asıl hastası olduğum kısımlar yine boss dövüşleri. Demin dediğim gibi zaten anlamlı hissettiren bu dövüşlerin bir de hem müthiş yaratıcı saldırılarla dolu olduğunu; hem de reflekslerinizi ve taktik yeteneğinizi sonuna kadar sınadığını düşünün. Son zamanlarda oynadığım en tatmin edici boss dövüşlerinden bazılarını yaşattı bu oyun bana. Bazen fazla tesadüflere bağlı olabiliyor (ah Malekith…) ama bezdirmiyor da o kadar. İlk başta imkânsız görünen boss'u yavaş yavaş öğrenip yarım saat sonra kesip "KESTİM BE ŞERRREFSİZİ!" diye bağırmak güzel şey (yaşanmıştır).

Anima: Gate of Memories, Kickstarter'da 110.000$ gibi nispeten mütevazı bir bağış toplamış, üç kişilik İspanyol bir ekibin oyunu. Ama "üç kişinin yaptığı bir oyun için gayet iyi" kategorisinde değil, daha çok "ohannes, üç kişi nasıl yapar böyle bir oyunu ki?!" kategorisinde. Teknik olarak çok üst düzey sayılmaz. Grafikler biraz PS2'msi, ses efektleri zaten sallama, suya düşünce deterjanlı bulaşık süngerini sıkma sesi gibi bir şey çıkıyor mesela. Ama öte yandan Castlevania'ları andıran atmosferini, enteresan hikâyesini, özellikle de boss dövüşlerini tatmanızı çok isterdim. Fiyatı da gayet uygun aslında, denemek isterseniz şu yandaki puana pek kulak asmayın, şahsen aldığım keyif üzerinden puan verecek olsam çok daha yüksek olurdu o rakam. Sadece teknik ve oynanış olarak çok daha iyi örneklerine haksızlık olmasın diye öyle bıraktım.



- Anlamlı, yaratıcı, zorlu ve eğlenceli boss dövüşleri
- Gotik atmosfer
- Mekân ve düşman çeşitliliği hiç fena değil
- 2 boyutlu bölümler hoş bir tat katmış
- Standart aksiyon mekanikleri ve hissi başarılı



- Farklı aksiyonlara gireyim derseniz patlıyor ama
- Grafiklerin ve ses efektlerinin biraz yetersiz kaldığını kabul etmek gerek

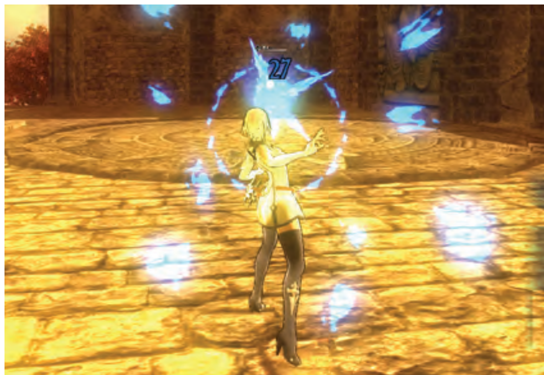
6+

SON KARAR

Sıkıntıları yok değil ama atmosferi ve özellikle de boss dövüşleri o kadar sağlam ki hiç takmıyorsunuz.



Alabildiğim en düzgün boss dövüşü ekran görüntüsü. Aklıma mı geldi cebelleşmekten?!



○ **Tür:** Simulasyon ○ **Yapım:** SCS Software ○ **Dağıtım:** Excalibur Publishing ○ **Yaş sınırı:** 3+ ○ **Dahası İçin:** americantrucksimulator.com

AMERICAN TRUCK SIMULATOR ARIZONA

BÜYÜK KANYON, SEN Mİ BÜYÜKSÜN BEN Mİ! -BURAK EKEN

Amerika'da dört ayı geride bırakmışız, zaman ne çabuk geçti anlayamadım. Kaliforniya'nın kalabalık şehirlerinden Nevada'nın ıssız çöllerine gide gele buralara iyice alıştık, yavaş yavaş Amerikalı olduk. Şimdi ise Amerika maceramızda yeni bir soluk, yeni bir heyecan yaşama vakti.

Arizona'daki anılarımı anlatmadan önce görüşmeyeli nelerin değiştiğinden bahsedeyim size. Kenworth'ün W900 modeli çekicisiyle tanıştık mesela. Yeni değil aslında, eski bir model ama gerçekten enteresan bir metal yığını. Kendisini tarif etmem gerekirse; tam anlamıyla "tır gibi tır" diyebilirim. Eski Vahşi Batı'da gezmenin hakkını en çok bu kadar vahşi bir tır verebilirdi herhalde. İlk başlarda "ben bu canavarı nasıl kullanacağım" diye insanı ürkütüyor ama yılların tecrübesiyle buna da alışmak zor olmuyor.

Aracın içinde ise navigasyonlarımız artık daha akıllı. Gittiğimiz yoldaki hız limitini bize söylüyordu zaten. Artık hız limitinin üstündeysek direkt uyarı veriyor. Amerika'da radara girip ceza yemenin ne kadar kolay olduğunu yazmıştım önceden. Bu yüzden önemli bir gelişim olmuş bu.

Navigasyonlarla ilgili bir diğer gelişmeyse artık yol tarifinin kapatılabiliyor olması. Navigasyon göze batan, insanın dikkatini yoldan çeken bir araçtı. Bir de Amerika'daki tüm çekicilerde standart donanımda; hâliyle insanı daha çok rahatsız ediyor. Şimdi navigasyonu tam kapatamasak da en azından yol tarifini kapatabiliyoruz. Böylece sürekli gözümüzün önünde kırmızı kırmızı yanan bir parlaklıktan kurtulabiliyoruz. Aynı zamanda "ben buraları biliyorum kardeşim, bana akıl verme" deyip yollara, tabelalara baka baka gideceğimiz yeri bulma özgürlüğüne sahip olabiliyoruz (Tabii bu artistliği ilk defa ayak bastığım bir yerde yapmasam daha iyi olabilirdi. Phoenix'ten Büyük Kanyon'a giderken neler çektiğimi bir ben bilirim, bir de yol kenarındaki taco'cular...).

Arizona'ya gelirsek... En başta direkt söyleyeyim: şu ana kadar gezdiğim en "Amerikan" eyalet burası. Kaliforniya'da çok fazla büyük şehre girip çıkıyoruz. Nevada dediğin ıssız, koca bir çöl. Arizona ise tam kıvamında bir eyalet. Geniş çöl arazisi var ama Nevada kadar ıssız değil; şehirler kasabalar sık çıkıyor karşımıza. Büyük şehirler var ama Phoenix dışındakiler çok büyük ve yoğun değiller; boğmuyorlar insanı. Hani popüler kültürden gördüğümüz, öğrendiğimiz "Amerikan road trip" konseptine en uygun eyalet şu ana kadar gezdiklerim içinde Arizona. Burada dolaşmak gerçekten çok eğlenceli.

Çöllerin, vadilerin arasında büyük şehirlere rastlamak güzel oluyor. Hem insana nefes aldırıyorlar; hem de -dediğim gibi- çok büyük ve kalabalık olmadıkları için sıkmıyorlar. Ancak şehirlerin giriş çıkışlarında öyle bağlantı yolları var ki... Tövbeler olsun. Yahu siz n'aptınız arkadaşlar? Bunlar nasıl yol tasarımları? Phoenix olsun, Tucson olsun, Flagstaff olsun, öyle bağlantı yollarıyla çevrelenmişler ki insan dehşete düşüyor. Bir yolda olabilecek bütün bağlantı kombinasyonlarını deneyip çeşit çeşit fiyonklar atmışlar resmen. Hatta ne fiyongu; ayakkabı bağcığı... Bunlardan birine ilk girdiğimde tırdan atlayıp çığlık atarak kaçasım geldi. Hemen "aç aç aç, şu navigasyonu aç çabuk" telaşına kapıldım. Ama alışınca işlevselliğini fark ediyorsunuz. Şehir giriş çıkışlarında trafiği en aza indirmişler bu şekilde.

Yer yer insanı zorlasa da kendine özgü yollara, yörelere sahip Arizona. Vadileri, çölleri, ormanları ve tabii Büyük Kanyon'uyla görülmeye değer ve gezmesi çok keyifli bir eyalet. Hazır çalışma iznini de bedavaya alabiliyorken gelip burayı görmemeniz hata olur.

HANİ ŞU BİR TENCERE PİŞMİŞ SPAGETTİ GİBİ GÖRÜNEN YOL BAĞLANTILARI VARDIR YA? PHOENİX, TUCSON, FLAGSTAFF GİBİ YERLERDE SİZİ BEKLİYORLAR.




Konteynerin aşağı kaç saniyede düşeceğini hesaplıyordum.


Yani oyunun adıyla ve mantığıyla çelişirdi tabii ama ah motor da kullanabilseydik...



Tür: Gizlilik / Aksiyon **Yapım:** Frozenbyte **Dağıtım:** Frozenbyte **Fiyatı:** 26 TL (Steam) **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-105-shadwen


Bu muhafızın beni görmüyor olmasına 10 puan veriyorum.





Lanetli hikâyeler her zaman bir adet elmayla başlar.

SHADWEN

GÖLGELER BU KADAR SIKICI MIYDI YA? -ESER GÜVEN

Lily elmaları çok seviyor ve karşılaştığı bir ağaçtan elma araklamaya karar veriyor. Tırmanmasına gerek bile yok, zaten ağacın dibine düşmüş meyveler ve bu hırsızlık sayılmaz ki. Ama Lily bula bula muhafızlar tarafından korunan bahçedeki ağacı bulunca sorun çıkıyor. Ha tabii şu da var, yerdeki meyveleri ufacık çocuktan esirgeyen bir muhafız bence belasını arıyor demektir. O belanın adı da Shadwen. Shadwen bir suikastçı, bir gizlilik ustası, bir müstakbel kral katili kızcağız. Böylesine soylu bir göreve çıkmış olan Shadwen küçük kıza artistlik yapan muhafızı görünce kayıtsız kalamıyor ve bıçağı sapladığı gibi kanlar içinde yere seriyor aptal herifi. Lily bu vahşi cinayet karşısında şok oluy…

Hemen geri saralım, olmadı çünkü. Ufacık çocuğun karşısında böylece acımasızca adam öldürmek ayıp. Onun yerine şöyle yapalım: Yan taraftaki varilleri devirip muhafızın dikkatini çekelim ve Lily'nin kaçmasını sağlayalım. Evet böylesi daha iyi, cinayetlerimizi çocukcağız bakmıyorken işleriz mis gibi.

ELMA MI DAHA BELAYDI, LILY Mİ?

Shadwen, Lily'i beladan kurtarıyor, ama kendisini Lily'den kurtaramıyor. Lily bir küçük kardeş edasıyla Shadwen'in peşine takılıveriyor. Artık krala ulaşmak için gizlenerek ilerlememiz gereken bu yolda yalnız değiliz, bakıcılığını yapmamız gereken bir de ufaklık var yanımızda.

Shadwen, mükemmel *Trine* serisinin geliştiricisi Frozenbyte'ın yeni oyunu ama maalesef ilk kez boy gösterdikleri bu kulvarda beklentilerin altında kalmışlar. Frozenbyte, *Shadwen*'i gizlilik-aksiyon oyunu olarak tanımlamış ama bence bu pek de isabetli olmamış. Evet oyun tamamen gizliliğe dayalı ve diğer bazı oyunlarda olduğu gibi herkesin dikkatini çekince paldır küldür dalıp o durumdan kurtulmamız mümkün olmuyor. *Shadwen*'de yakalanmak demek anında *Game Over* demek. Türün ismindeki aksiyon kısmı ise bence *bulmaca* kelimesinin gölgesinde kalıyor çünkü oyun çok durağan. Bunun sebebi de zamanı kontrol etme mekaniği.

Shadwen'de zaman sadece hareket ettiğimizde veya özellikle istediğimizde geçiyor, yani aynı *Superhot*'ta olduğu gibi kımıldamıyorsak zaman da durmuş oluyor. En ufak bir hatamızda ise (diyelim ki düştük veya fark edildik) R tuşuna basarak zamanı geriye alıyoruz ve hiçbir şey olmamış gibi devam ediyoruz. Bu yüzden de oyun bulunduğumuz mekândaki muhafızları geçerek kapıyı açtığımız **puzzle** bölümleri şeklinde ilerliyor.

YAPAY ZEKÂNIN İFLAS EDİŞİ

Lily sürekli olarak yanımızda ama onu biz kontrol etmiyoruz. Kendisi zaten fırsatını bulduğu an saklanıp koşarak bizi takip ediyor. Oyunun yapay zekâsı biraz fazla zayıf olduğu için Lily kabak gibi ortalıkta koşsa da, muhafızın önünden geçse de adamlar onu görmüyor bile. Hoş aksi durumda oyun gereksiz zor olurdu ama bunu daha iyi düşünmüş olmalarını dilerdim. Modellemelerdeki sıkıntı yüzünden koskoca kafamız dışarıda saklanırken bizi de görmüyor ki dibimizdeki adamlar. Buna bir de neredeyse oyundaki tüm muhafızların tip olarak birbirinin aynısı olduğunu eklersek bir süre sonra bu bulmacacık alanları sıkıcı gelmeye başlıyor. Kancayla tahtaya tutun, varili çek, gürültü yap, koştur. Hata mı yaptın? Zamanı geri al, tahtaya tutun, gürültü yap, koştur. Daha 5. bölümde iyice baydığımı hissettim valla.

İstersek başta da söylediğim gibi muhafızlara arkadan yaklaşıp öldürebiliyoruz ama Lily buna şahit olur veya ceset görürse ekranda 'yaptığını beğendin mi, bu sahne Lily'nin aklından hiç çıkmayacak ve oyunun gidişatını ciddi olarak etkileyecek, pu sana' mesajı çıkıyor. Ben bu mesajı sevmediğimden hep geri sararak farklı yol bulmaya çalıştım ama siz 'Lily canavar gibi kız, atlatır bu travmayı' derseniz öldüre öldüre ilerleyebilirsiniz. Zaten her bölüm için bir kimseyi öldürmeden, bir de herkesi öldürerek bitirme başarımı mevcut.

Aslında *Shadwen*'in daha iyi bir oyun olmasını umuyordum, ilk 3-4 bölüm fena değildi ama aynı şeylerin tekrarlanması beni normalden fazla sıktı. Yine de farklı bir tarz arıyorsanız şans vermeyin de diyemiyorum. O değil de, *Trine 4* çıksa ya.



- Hareket etmedikçe zamanın duruyor olması değişik
- Görsel çeşitlilik az olsa da olan kısmı başarılı
- Çok sayıda başarımı ve Steam Atölye desteği

−

- İple sallanma mekaniği
- Ragdoll fizikleri
- Yapay zekânın biraz kıt
- Model çeşitliliği yok
- Pasif yaklaşım çok zor
- Yaptığımız ekipmanlar faydasız

6

SON KARAR

Çok iyi gizlenirim, süper de bebek bakıcılığı yaparım diyorsanız deneyin.

Tür: Gerçek Zamanlı Strateji **Yapım:** Paradox Development Studio **Dağıtım:** Paradox Interactive **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 56 TL (Playstore)
Yaş Sınırı: 12 **Dahası İçin:** hoi4wiki.com

HEARTS OF IRON IV

STRATEJİ ERBABINDAN BİR İKİNCİ DÜNYA SAVAŞI ŞAHESERİ -NURETTİN TAN

Paradox en sevdiğim ve gerçekten saygı duyduğum oyun firmalarından birisi. Bunun iki nedeni var; birincisi, günümüzde korsana karşı firmaların en büyük avantajı olan çoklu oyuncu desteği kuvvetli yapımlar üretmemelerine rağmen (yok değil ama oyunların konsepti tekli oyuncuya daha uygun) oyun felsefelerinden ödün vermeden çalışmayı sürdürmeleri; durum buyken, orta ölçekli bir oyun firması olarak yıllardır ayakta kalabilmeleri. İkincisi de; firmanın asıl odağı stratejiler. Ama öyle böyle stratejiler değil, hangi oyunlarına baksanız akıl almaz bir detaycılık akıyor. Bu iki sebepten dolayı Paradox'u çok seviyorum ve bu sefer detay konusunda *Hearts of Iron IV* ile zirve yapmışlar diyebilirim.

Hatırlarsanız geçenlerde firmanın *Stellaris* isimli strateji oyununu yazmıştım. Doğrusunu söylemek gerekirse ne zaman bir Paradox oyunu oynayacak olsam stratejileri çok seven eski bir oyuncu olmama rağmen çekinirim. Oyunları zordur çünkü, *Overwatch*'ta Mercy'nin sizi beş düşmanın ortasında tek başınıza canlandırması gibi bir çaresizlik hissettirir. *Stellaris*'te güzel bir oyunu öğretme kılavuzu vardı. *Hearts of Iron IV*'te de eğer oyuna baştan başlayacaksanız mutlaka eğitim bölümüne bakmanızı öneririm. İtalya savaş halindeyken kontrolünüze veriliyor ve oyunun temellerini kavramanıza yardımcı olunuyor.

YA İKİNCİ DÜNYA SAVAŞI BAŞKA ŞEKİLDE GELİŞSEYDİ?

Hearts of Iron IV İkinci Dünya Savaşı'nı konu alan bir strateji. Oyunun mantığı "eğer"ler üzerine kurulu çünkü savaş ile alakası olmayan devletleri alıp onu İkinci Dünya Savaşı'nın kaynayan kazanına atabiliyorsunuz. Farklı ittifaklar kuruyorsunuz, atıyorum Polonya'yı faşist bir hale getirebiliyorsunuz. Oyun burada size iki seçenek sunuyor: 1936 yılında başlamak ya da 1939 senesinde savaşa girmek. 1936'da savaşa hazırlık için vaktiniz oluyor. Başlangıçta tek başınızasınız, politikalarınızı ve bu politikalarla paralel olası müttefiklerinizi düşünüyorsunuz, birliklerinizi üretecek fabrikaları ya da ekonominizin bel kemiğini oluşturacak üretim binalarını kurarak hazırlık aşamasına giriyorsunuz. Kısacası "eğer" tanımı üzerinden alternatif bir İkinci Dünya Savaşı senaryosu oynamak için en iyi seçenek bu. 1939'da ise Almanya artık gücünün doruğunda ve Polonya'ya girişiyor, savaş başladı başlayacak. Bu 1939'dan başlama seçeneğini elinizdeki hazır imkânlarla daha çok askeri manevra yapmak veya tarihe daha uygun bir çizgide ilerlemek istiyorsanız seçebilirsiniz. Ha öte yandan 1936 seçeneğini kullansanız bile Historical AI Focus opsiyonu sayesinde yapay zekâ, devletlerin tarihi olaylarda izlediği çizgiye yakın ittifaklar oluşturmaya, tarihsel gerçeklere olabildiğince sadık kalmaya çalışıyor.

Savaşı kazanmanın kısa yolu Hitler'e suikast düzenlemek de olabilir.



AS BAYRAKLARI! AS! AS!

Şimdi bayrakları asma zamanı! Çünkü **Hearts of Iron IV**'te Türkiye'yi de İkinci Dünya Savaşı cehennemine çekebiliyorsunuz. Ulus liderimiz Atatürk (ki çok karizma bir resmini koymuşlar). O dönemin partileri arasında CHP ezici bir üstünlükle lider. Onu takip eden diğer politik partiler (evet oyunda politik partiler de var ve olabildiğince tarihe sadık kalınmış) Millet Partisi (Milliyetçi Hareket Partisi'nin başlangıcı), TKP ve DP. *HoI IV* "eğer"lerden oluştuğu için ülkenin politikası da tamamen sizlerin elinde. Eğer ben Almanlara destek vereceğim diyorsanız politik pusula ile oynayarak (Almanlara yanaşma, milliyetçi bir çizgide ilerleme gibi) mecliste Millet Partisi'ni kuvvetlendiriyorsunuz. Müttefikleriniz de ona göre şekilleniyor.

Oyunda gelişen olayları gece/gündüz döngüsünün olduğu büyük bir dünya haritası üzerinden görüyorsunuz. Haritayı yakınlaştırdıkça yerküre coğrafyası; dağlar, nehirler, vadiler şekilleniyor ki savaş döneminde bunlara dikkat ederek strateji üretmeniz gerekiyor. Haritanın Naval Map, Air Map, Supply Map gibi birden fazla türü var, bu şekilde belirli bir noktadan sonra cehennem gibi çoğalan birlikleri takip ve kontrol etmeniz daha da kolaylaşıyor.

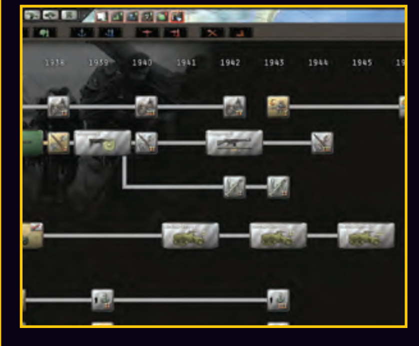
Politik hedefinizin yanı sıra ordunuzu ve ekonominizi şekillendirecek araştırma ağacını da en iyi şekilde kontrol etmelisiniz. Yeni silahlarla birliklerinizi güçlendirebiliyorsunuz ama

Eyvahlar olsun (The Man in High Castle adlı diziyi izlediyseniz ne demek istediğimi anlarsınız).



ORDU YENİLEME

Ordunun teçhizatını yenileyerek güçlendirmek çok önemli evet. Ama özellikle yeni araştırmaları yaparken zamanlamaya çok dikkat etmelisiniz. Araştırma ve üretim aylarca sürebiliyor. Eğitilen askerlerin cepheye varması da belirli bir zaman alıyor. Dolayısıyla eliniz kuvvetli olmadan ve birliklerinizin hazır olacağından emin olmadan sağa sola artistlik yapmayın. Birimlere pasif özellikler veren yeniliklerin anında uygulandığının altını çizeyim ama.







GEMİLERE DİKKAT!

Bazen ne zaman kaybedeceğinizi ve geri çekilmeniz gerektiğini bilmeniz lazım. Kaybedeceğiniz bir bölgede kalarak değerli birliklerinizi harcamanıza gerek yok. Bunlardan en önemlileri gemi tersaneleri. Buraları genellikle uçaklarla koruyorsunuz ve hava hâkimiyetini kaybederseniz ve o bölgeyi kaybedeceğinizi hissediyorsanız gemilerinizi düşmanın ulaşamayacağı güvenli noktalara kaçırın. Açık denizlere kaçmak mantıklı olabilir çünkü bu noktalarda düşman bombardıman uçakları size ulaşamayacaktır.





Mustafa Kemal Paşa'nın ordularıyla fetihlere çıkmak ister miydiniz?

yenilerin gelebilmesi için eskilerin gitmesi gerekli. Gerçek hayattaymış gibi düşünün, kimse eğitimini hiç almadığı silahları o an savaş alanında bulunan askerlere vermez. Kısacası *Civilization*'daki gibi birimler parayı bastırdığınızda büyülü bir şekilde mızraklıdan makineli tüfeği sırtına takmış rambolalara dönüşmüyorlar. Yeni birim istiyorsanız, önce silahlarını üretmeli ve sonra askerleri eğitmelisiniz.

TARİHİ, SAVAŞI KAZANAN TARAF YAZAR

Oyun o kadar detaylı ki saldırı doktrinlerinizi bile belirleyebiliyorsunuz. İki ordu karşılaştığında sizin birlikleriniz seçtiğiniz doktrini uyguluyor. Misal: Mobile Warfare Doctrine, Superior Firepower Doctrine, Mass Assault Doctrine gibi... Blitzkrieg uygulayarak düşmanın üzerine fırtına gibi gitmeyi de deneyebilirsiniz ama aldığınız riskleri iyi değerlendirmeniz lazım. Asıl birliğinden kopararak ileri sürdüğünüz takım saldırıyı yaparken geride kalanlar (sayıları böldüğünüz için) zayıf duruma düşecek ve inanın yapay zekâ bu tür fırsatları kaçırmayıp tepenize binmeye çalışacak. Bilgisayar verdiğiniz emirleri çok iyi bir düzenle uyguluyor ve saldırıyı kazanma şansınıza kadar gayet detaylı bir askeri raporu size sunuyor. İnsanı gerçekten o milletin lideri gibi hissettiren, oyuna iyice bağlayan güzel ayrıntılardan bir tanesi de bu.

Oyunda öyle kafanıza göre sağa sola savaş açamıyorsunuz çünkü "Dünya Tansiyonu" diye bir etmen var. Dünyadaki politik tansiyon arttıkça -ki bu da yaklaşan savaş, milletlerin politik odaklanmaları ve yeni ittifaklar oluşturmaları gibi zibil kadar sebebe bağlı- bir savaş sebebi yaratabilir hale geliyorsunuz. Oyunun tek sıkıntısı burada gibi çünkü ufak ülkelerle oynamaya başladığınızda 1936'dan savaş dönemine kadar hazırlık süreci yetersiz geliyor. Ya da ben tam olarak daha beceremiyor olabilirim çünkü şu yazıyı yazarken bile oyunu tam anlamı ile çözdüğümü söyleyemem. Halen keşfedilecek ve tecrübe edilecek tonla detay var.

Hearts of Iron IV kolay mı? Bin kunduz adına kesinlikle değil. Ağır, zor ve detaylı strateji oyunlarını seviyorsanız el atmanız gereken bir oyun. Aksi takdirde arkanıza bakmadan kaçın derim. Ama bunun yanı sıra İkinci Dünya Savaşı hayranı iseniz (ben öyle sayılırım, savaşa ait detayları okumayı severim, yapılan fedakârlıklar, savaş taktikleri, yaşanan trajediler vs...) belki de alabileceğiniz en iyi strateji oyunu. Ama çok zor arkadaş, çok zor… Tavsiyeme uyup, satın alıp, bir de üstüne sıkılırsanız lütfen bana kızmayınız.



- Alternatif İkinci Dünya Savaşı senaryoları üretebiliyorsunuz
- Askeri, politik ve üretimsel seçeneklerin müthiş detaylı olması
- Türkiye'yi Atatürk ile oynayabilmek

−

- Paradox oyunlarına aşina değilseniz menüler karışık gelebilir
- Yapay zekâ bazı noktalarda salaklaşabiliyor
- Para yerine sadece üretim maddeleri ile ticaret yapılması

8

SON KARAR

Mücadelenin tavanda olduğu strateji oyunlarını seviyorsanız, biraz da mazoşistseniz kesinlikle kaçmaz.



win

THE DOPE GAME

KİRLİ PARANIN KİNLİ FAİZİ -NOYAN AKATLI

Uyarımı en baştan yapayım: Bu oyun 18 yaşın altındaki kitleye tavsiye edilmiyor arkadaşlar, bu genç gruptansanız sizi diğer sayfa ve oyun incelemelerine doğru alalım lütfen. Anlaştık mı? Tamam, küçük bir bilgi ilavesiyle başlayalım *The Dope Game*'in sayfalarını çevirmeye: Yapımcının Steam forumunda belirttiği üzere, 80'lerin meşhur DOS oyunlarından *Drug Wars*'tan ilham almış bir yapım var elimizde. İlk bakışta bir browser oyununu andırıyor. Grafik, daha doğrusu resimler suluboya gibi görünüyor göze (tüm görseller elle çizilmiş zaten). Sıra tabanlı bir oynanış var, hafiften macera ile bir çeşit görsel roman karışımı bir tat aldım 2,5 - 3 saat boyunca.

"Küçük (ve hayali) bir şehirde beş parasız, dımdızlak kalakaldın, mecburen gidip Terli Mike adlı karanlık işler çevirdiği her halinden belli bir tefeciye başvurdun, günde 50 dolar faiziyle, 15 gün içinde kapatmak üzere 2000 dolar borç aldın." şeklinde basit bir öykünün pastel renkli sayfalarında, isimsiz ama kapüşonlu bir genci yönetiyoruz. Üç seçenekli konuşma "resimli pencereleri" henüz ilk sahneden itibaren başlıyor, "mal"ı ucuza alıp pahalıya satmak gibi bir ticari simülasyon klasiği mekaniğin peşinde giderken rastlantısal olaylar suluboya resimli browser havasındaki oyunumuza renk katıyorlar. Pat diye dikiliveren polis memuru, çanta satmak isteyen konuşkan arkadaş gibi. Başlarda karşılaşırsanız, polise yumrukla girişmeyi tavsiye etmiyorum hiç. Ya da deneyin, oyunun sekiz farklı sonundan birini görmüş olursunuz. Fiyatı indirimsiz 4 TL olunca da "çok sözü uzatmak istemiyorum, satın alın, kendiniz görün" deme hakkı buluyorum kendimde. Sıra tabanlı, ucuz alıp pahalıya satmacalı, para biriktirip silah, ilave çanta, çete üyesi alabileceğiniz, gözü - kulağı ("mal"lar dışında) rahatsız etmeyen bir oyun ilginizi çekiyorsa alıp birkaç saat oynamaya değer hakikaten.



Silah listesi geniş, alabilecek para biriktirdiyseniz…



- El emeği, özgün grafikler
- Müzikler
- Tekrar oynanabilirlik

−

- İçerik az, oyundaki etkileşim ve yapılan işler kısıtlı

6

SON KARAR

4 TL karşılığında sizi en az 3 - 4 saat eğlendirme potansiyeli var bu mütevazı oyunun.

Tür: Macera / Simülasyon **Yapım / Dağıtım:** CoaguCo Industries **Dijital İndirme:** 4 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 18+ **Dahası İçin:** dope.coaguco.com

win ps4

TABLE TOP RACING: WORLD TOUR

MARIO KART'IN (BİR NEVİ) MUADİLİ -ÖMER AKDAĞ

Oyunun yapımcılarına mail atıp bir inceleme kodu rica ettim, yolladılar sağolsunlar. Attıkları mailde şöyle de bir not düşmüşler: "lütfen bunun 10 kişi tarafından yapılan bağımsız bir oyun olduğunu, *Mario Kart*'lar gibi bir AAA olmaya çalışmadığını unutmayın". Ama kusura bakmasınlar, bence kendilerini fazla küçük görmüşler, *Table Top Racing* çoğu açıdan gayet de *Mario Kart*'larla karşılaştırılabilecek kadar kaliteli bir oyun.

Söylediklerimden nasıl bir oyun olduğu kafanızda canlanmıştır zaten. Rekabetin ön planda olduğu, yoldan roketler, bombalar, hızlandırıcılar vs. toplayıp kullandığımız hızlı bir yarış oyunu *TTR*. Ve de minik oyuncak arabalar kontrol ediyoruz oyunda. Daha doğrusu gayet normal araba yarışlarında arabanızı nasıl görüyorsunuz öyle görüyorsunuz ama mekânlar garajdır, evdir, restorandır, öyle yerler. Hep sevmişimdir zaten bu kafada oyunları.

TTR bu tip oyunların en hayati noktalarının neredeyse hepsinde son derece iyi. Sürüş çok keyifli, power-up'ları kullanmaSı tatlı, özellikle çok araba olunca oluşan kaos süper eğlenceli. Ondan sonra… Savaşlı yarışı, savaşsız yarışı, eliminasyonu, drift'i derken bir sürü oyun modu var, araba sayısı yeterli, bu tip bir oyuna yakışır şekilde basit ve güzel de bir upgrade sistemi var…

Ama "neredeyse hepsinde" dedim ya, çok hayati bir yerde çuvallıyor *TTR*: Pist çeşitliliği. Çok azlar gerçekten. Olanları bir *Mario Kart 8* seviyesinde olmasa da başarılı tasarımlara sahipler. Ama azlar arkadaş ya… Tek kişilik tarafta her yarışı 3 yıldızlı bitirmeye kasmazsanız 2-3 saatlik ömrü var zaten oyunun, o kısıtlı zamanda bile yetersiz geliyor.

Güzel oyun ama yine de *TTR*. Multiplayer'ında adam bulamıyorsunuz, o konuda umutlanmayın ama arkadaşlarınızla birlikte *Mario Kart* oynamaya özeniyorsanız ve Wii U'nuz yoksa *TTR* tam o şekil, arkadaşlarla oynanası, çok eğlenceli bir yarış.



- Sürüş dinamikleri ve görsellik gayet iyi
- Ekmeklerin, kola kutularının arasında yarışmak keyifli
- Bol power-up'lı, bol arabalı yarışlar çok kaotik ve eğlenceli oluyor
- Elektronik müzik severlerin kulakları bayram edecek

−

- Çok az pist var
- Kısa sürüyor

6

SON KARAR

Oyuncak arabalı, power-up kullanmalı, hızlı, kaotik… Ömrü bayağı kısa ama.

Tür: Yarış **Yapım:** Playrise Digital **Dağıtım:** Playrise Digital **Dijital İndirme:** 31 TL (Steam) 45 TL (PSN) **Yaş Sınırı:** 7+ **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-105-ttr

Tür: Platform **Yapım:** Triple Eh? **Dağıtım:** Rising Star Games **Fiyatı:** 31 TL **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-105-lumo

LUMO

UMDUĞUNU DEĞİL, BULDUĞUNU YİYECEKSİN -ESER GÜVEN

"Modern dokunuşlu klasik izometrik macera" diyordu *Lumo*'nun açıklamasında. "Kaybolmuş izometrik platform türüne…", "bilgisayar oyunlarının altın çağı olan 80'ler ve 90'ları hatırlayanlar…" diye devam ediyordu. Oyunun hedef kitlesi ben gibiydim adeta. *Lumo*'nun kendisine örnek aldığı *Head over Heels*'i C64'te oynayanlardanım; *Hero Quest* gibi izometrik, odadan odaya geçen oyunları da çok seven bir çocuktum. Dolayısıyla *Lumo*'nun ekran görüntülerini ve açıklamasını gördüğümde ne kadar sevindiğimi tahmin edebilirsiniz.

Tabii bir şeyi iddia etmekle gerçekleştirebilmek arasında ciddi bir fark var ve *Lumo* bu konuda %100 başarılı olamamış. Oyuna başlar başlamaz karşımıza iki seçenek sunuyor *Lumo*: "Adventure" modu ve "Old School" modu. Old School modunda sınırlı hakkınız var, harita yok, oyunu kaydedemiyorsunuz. Yani tek oturuşta bitirmeniz gerekiyor. Adventure modunda ise sınırsız hak var, harita var, kayıt imkânı var. Adventure modu kolay geliyor, Old School mod ise yeni oyuncuların pek rağbet etmeyeceği türde aşırı bir zorluk sunuyor. Ama zaten oyunu Adventure modda bitirmeden önce Old School denemek akıl kârı değil :)

MODERN DOKUNDUM, PLATFORMU İZOMETRİK YAPTIM

Oyunumuz bir izometrik platform. Yaptığımız şey odadan odaya geçmek, sandıkların üzerine çıkmak, basınca kaybolan platformların üzerlerinden zıplamak, engellerden geçmek, anahtar bulup kilitli kapıları açmak gibi klasik platform aksiyonları. Ortada bir hikâye yok. Sıfır diyalog, sıfır anlatım. Bu kısım biraz özensiz olmuş.

Oyunun kontrollerine alışmak kolay; ama izometrik yönlere alışmak o kadar da kolay değil. Bunun için oyun üç farklı kontrol şeması sunulmuş ama yine de özellikle zamanlama ve ince ayar gerektiren zıplamalarda yönünüzü şaşıracağınıza adım gibi eminim. Sola gitmek istediğinizde sol alt çapraza giden bir karakter insanı afallatıyor haliyle. Yine de gamepad ile oynamak, klavye ile oynamaktan daha rahat.

Lumo genel olarak kolay bir oyun, takılabileceğiniz yer özellikle başlarda çok az. Yeni mekanikleri de zaten çabucak öğreniyorsunuz, mesela üzerine zıpladığınızda cebinize atabildiğiniz bir sandık var, ikinci zıplayışınızda olduğunuz yere bırakıyorsunuz falan. Ya da dokunduğunuzda size âşık olup peşinizden gelen bir sandık türü var. Üstünde seri halde zıplarsanız patlamayan sabun köpükleri var örneğin, bunların üzerinde 2 saniye durursanız patlıyor. Bu şekilde öğrene öğrene ilerliyor, sonraki katlara ulaşıyorsunuz. Oyunda ilerledikçe daha yükseğe zıplamak gibi yeni özelliklere de sahip oluyorsunuz ve odaların mekanikleri de gitgide zorlaşmaya başlıyor. Eğer hata yapar da ölürseniz odanın girişinden tekrar başlıyorsunuz. Seri halde odanın dört bir yanını dolaşan kaybolan platformlar veya sizi dikenli mayınlara sürükleyen yürüyen merdivenler gibi unsurlarla haşır neşir olmaya başladığınızda zaten 5-6 saniyede bir ölecek ve buna alışacaksınız (ve "hayatta Old School mod oynamam arkadaş" diyeceksiniz muhtemelen).

KARPUZUN YUVARLAĞI, OYUNUN KÜP ODALISI MAKBULDÜR

Eskinin izometrik platform oyunlarında odalar hep küp şeklindeydi, *Lumo*'da ise uzun dikdörtgenler veya yüksekliği oldukça fazla olan odalar mevcut. Kamera açısı sabit olduğu için bu tür odalarda yön bulmak veya zıplamak bayağı zor olabiliyor. Bana kalırsa bu oyunun zayıf noktalarından biri ve bunun sorun doğurabileceği öngörülebilirdi diye düşünüyorum. Buna bir de bazı platformların gölgelerinin olmadığını eklersek üzerine zıplamak istediğiniz platformun tam olarak nerede olduğunu anlamanın tek yolu rasgele o yöne doğru zıplamak ve karakterinizin gölgesinin platforma düşmesini ummak oluyor. Bu denemelerin her zaman mutlu sonuçlanmadığını söylememe gerek yok sanırım.

Aslında *Lumo*'dan çok daha fazlasını umuyordum ama şu hali de yeterince başarılı diyebilirim. Yine de o cıvıl cıvıl grafikler, değişik tasarımlı odalar, gizlenmiş ekstralar falan arasında hep bir şeyler eksikmiş gibi geldi ama eğer bu nostalji hissinden kaynaklanıyorsa sizi de yanıltmak istemem. Yoksa özellikle de yeni oyuncular için gayet de keyif alarak oynanabilecek, değişik bir platform *Lumo*.





Kazan dairesinin bakımı bizden sorulur.





+

- Unutulmuş bir türün güncel hali
- 400 civarı oda yeterince uzun oyun süresi sunuyor
- Eski oyunlara yapılan atıflar
- Asayı bulunca oyun farklı bir hal alıyor
- Asansör müziği

−

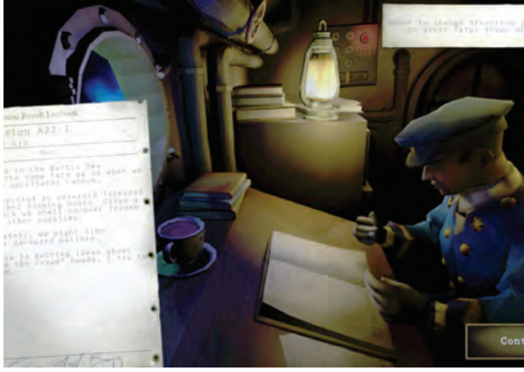
- Bölüm haritası yetersiz
- Kamera açısıyla ilgili sıkıntılar
- Bazı gölgelerin zayıflığı zıplamada sorun yaşatıyor
- Ara bir zorluk seviyesi gerekirmiş

7

SON KARAR

İzometrik platform türü ile tanışmak için iyi bir seçim.

Tür: Aksiyon / Strateji **Yapım:** PortaPlay **Dağıtım:** Black Dog **Dijital İndirme:** 24 TL (Steam) **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-105-tftv





Arazinin size sürprizleri olacak.



Kuiper merkez patlıyor herkez

TALES FROM THE VOID

HOCAM UZAYLI DOKUNACIYLA TEMAS ORUCU BOZAR MI?

-İHSAN ASMAN

Tales from the Void oynarken adamlarınız bol bol düşecek adı geçen "boşluğa". Ve içiniz şişecek. Gerçi bakmayın, şişseniz de oynamayı bırakamayacaksınız.

Oyunumuz, I. Dünya Savaşı esnasında Almanlara karşı İngilizlerin geliştirdiği elektromanyetik bir aygıtı denerken kaybolan HMS E18 isimli denizaltı ve mürettebatının, kendilerini derin uzayda bir asteroit kuşağında bulmalarını konu alıyor. Ekibimizin amacı, sınırlı sayıda kaynağı hesaplıca kullanarak eve dönmenin yolunu bulmak. Bunun için farklı asteroitler üzerinde görevlere çıkıyoruz ve bu görevler hem azalan kaynaklarımızı dengelemeyi, hem yeni silah ve ekipman edinmemizi, hem de hikâyede ilerlememizi sağlıyor. Tabii her yeni görevin kaynak anlamında bir bedeli var, neticede uzaydayız. Temel kaynaklarımız üç tane: Hava, yemek ve mürettebat. Bunlardan birinde bile sıfırı gördüğümüzde oyun sonlanıyor. Neyse ki her görev öncesinde yeterli açıklama var; gideceğimiz asteroitte ne gibi kaynaklara ulaşabiliriz, oraya gitmek neye mâl olacak, hepsi anlatılıyor. Ayrıca yine bu kısımda, o görev için hangi silah ve ekipmanları kullanmanın daha avantajlı olacağına dair küçük tavsiyeler de var, hoş olmuş. Mürettebattan göreve çıkacak kişileri seçtik ve donattık…

SONRA?

TftV'nin kendisini asıl gösterdiği yer oynanış, yani asteroit yüzeyi. Düşük yerçekimli ortamda atacağınız adımlar (ki aslında adım atmıyor savruluyoruz), ateşleyeceğiniz silahlar, hepsi inanılmaz ağır. Yani oynanış alışılmışın bayağı dışında bir şekilde gerçekleşiyor ve bu ağır ortamı sağlayan fizikler oynanışa makul düzeyde taktiksel çeşitlilik katmış diyebilirim. Taktiksel çeşitlilik sadece düşmanlarla kavganızla sınırlı değil; asteroit yüzeyindeki çeşitli buz kütleleri, kayalar ve bizim denizaltıyla birlikte oraya ışınlanmış balıkçı tekneleri enkazları gibi ekstra şeylerle de etkileşime geçebiliyorsunuz. Farklı silahlar/bombalar ve atış isabeti, düşük yerçekimindeki hareketlerimiz gibi unsurları belirleyebilen ekipmanlar da bu çeşitliliği sürdürüyor.

Çatışma mekaniklerine gelirsek, *TftV* gerçek zamanlı ama durdurulabilir bir dövüş sistemine sahip. Boşluk tuşuna basarak oyunu durduruyoruz ve reload süreleri uyarınca farklı silahlarımızı ateşleyebiliyor, bombaları atabiliyoruz. Kimi silahlar düşmanı görür görmez, siz komut vermeden otomatik ateşleniyor. Bunun yanında roket atar gibi sadece manuel kullanılabilen silahlar da mevcut. Ayrıca otomatik silahları da dilerseniz manuel kullanabiliyorsunuz. Çok temiz ve iyi işleyen bir sistem kurmuş geliştiriciler. Bu arada kontrollerin büyük ölçüde fareyle kısıtlı olduğunu belirteyim. Hareket fareyle, ateşleme fareyle… Alışması zaman alabiliyor ama sonrasında pek sorun yok.

Roguelike kimi esintiler de var oyunumuzda: Mesela görevler arası otomatik kayıt var sadece, yani başarısız bir görevi baştan oynamak yok. Mürettebattaki kayıplar da kalıcı. Ayrıca boşlukta süzülen denizaltımız görevler arasında farklı durumlarla karşı karşıya kalabiliyor. Örneğin bir uzaylı, geminin "airlock" kısmına girebiliyor ve oyun size hava ya da mürettebat kaybı anlamına gelen iki seçenekten birini dayatıyor. Yerinde dokunuşlar…

Sıkıntısız değil ama *TftV*: Her ne kadar her yeni seferde birden fazla görev seçebiliyor olsak da oyunu her baştan oynadığımızda görev sayısının aslında o kadar da fazla olmadığını görüyoruz. Aynı yerleri oynamak da sıkıyor bir süre sonra. Ayrıca adamlarınızın birbirini takip etme sistemindeki teknik sıkıntılar -örneğin birinin kayaya takılıp kalması ya da işaretlediğiniz yön yerine boşluğa düşmesi- bayağı keyif kaçırıyor. Yine, sapıtabilen kamera açıları oyunun zayıf taraflarından.

TftV ümit vadediyor aslında ama ben oyunun o kadar da içine giremedim açıkçası. O yüzden direkt tavsiye etmekten çok, oyunu her detayıyla bir sayfada açıklamaya çalıştım. Hafif bir Lovecraft tadı alayım, düşük yerçekimli ortamda taktiksel hareketlere de girerim diyorsanız buyurun deneyin. Ama bence çok da uzun ömürlü değil kendisi.



- Eski bilimkurgu filmlerinin ve bir Lovecraft hikâyesinin havası var
- Düşük yerçekimi ortamında taktiksel çeşitlilik
- Roguelike yapı

−

- Tekrar oynadıkça bölüm seçenekleri az gelmeye başlıyor
- Takip sistemindeki aksaklıklar
- Kamera açıları sapıtabiliyor

6

SON KARAR

Farklı bir oyun. Çok eğlenmek de mümkün, hemencecik sıkılıp kapamak da.



Tür: Aksiyon / Platform **Yapım:** Dreadbit **Dağıtım:** Dreadbit **Dijital İndirme:** 24 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 12+ **Dahası İçin:** seraph-game.com

SERAPH

SERAP DEĞİL GERÇEK -EREN ERYÜREKLİ

Yanlamasına gidip hoplaya zıplaya milleti paraladığımız oyunlara düşkünlüğüm ta çocukluktan gelme. *Contra*, *Bionic Commando* ve *Metal Slug* gibileriyle geçen atari salonu günlerinin ardından türe PlayStation'da devam edip, az bilinen *One* ve Bruce Willis'li *Apocalypse* gibi oyunlarda ateş ede ede bu günlere kadar geldim. *Seraph* ilk saydığım üçlüye daha çok benzeyen ama onlardan epeyce de farklı bir oyun, peki onlar gibi bir klasik olma potansiyeli var mıdır?

BİR AKSİYON TÜRÜ OLARAK BALE

Aynen başlıktaki gibi arkadaşlar. Oyun tam bir aksiyon balesi, ana karakterimiz Seraph balerin olacakmış da iş bulamayınca aksiyon oyununa düşmüş gibi. Bu alışılmadık şekilde esmer olan hanım kızımız tabii ki hafıza kaybından mustarip ve tutsak edildiği hücreden bilmediği bir sebepten dolayı salıverilmiş durumda. Kendisinin içine bir melek kaçmış… Cidden… Fakat insan bedenini kullandığı kızcağızın ruhu da içeride bir yerlerden S.O.S veriyor. Bu ilgi çekici karakter bilgileri hikâye açıldıkça ilginizi ayakta tutar nitelikte ve her ne kadar genel öykü akışı fazla düz olsa da bu tarz bir oyun için idare eder seviyede.

Seraph tam bir ölüm makinesi. Endüstriyel cyberpunk soslu mekânların platformları arasında atlayıp, zıplayıp, bol bol da dash yaparak (ve otomatik nişan almanın da nimetleriyle) önüne gelen ucubik yaratıkları telef etmekte son derece becerikli. Onun bu uçup kaçmaları bir hayli estetik görünmek dışında yoğun ateş altındayken çok da işe yarıyor. Beceri demişken içimizdeki meleğin bize kazandırdığı bazı güçler var. Bunları bölüm aralarında gamepad'in tuşlarına istediğiniz gibi atayabiliyorsunuz (klavye de neymiş?). Bu güçler herkesi uzaklaştıran sonik patlamalardan dev bir kutsal enerji küresini ekranın bir ucundan diğerine yuvarlamaya kadar değişiyor ve hemen hepsini kullanmak gayet keyifli. Öyle tek bir yeteneği spamlayayım da gideyim demiyorsunuz yani. Bu yeteneklerin bir cooldown sürelerinin olması ve seviyelerine göre sürelerin değişkenlik göstermesi de kendi içlerinde bir denge kurmanızı gerektiriyor doğal olarak.

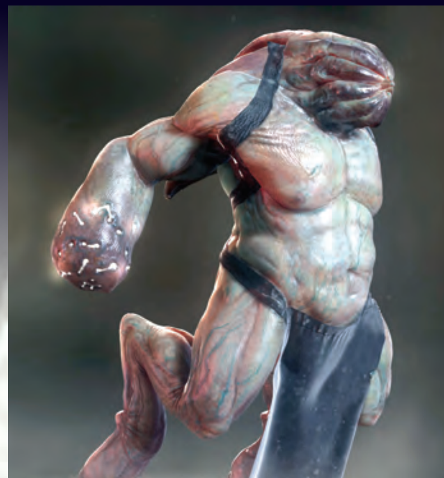
Seraph'ın standart silah olarak her iki elinde birer tabancası var. Ama bölümler içinde bulabileceğiniz cephanesi sınırlı pompalı, makinalı tüfek, hatta rail-gun bile mevcut. Tüm bunları kullanarak alt ettiğiniz her düşman oyunun zorluk seviyesini dinamik olarak arttırıyor ve 3 hakkınız bitmeden (ki her dirilişinizde canınızın 3'te 1'i gidiyor) bitirdiğiniz her bölüm daha zor bölümler olarak size geri dönüyor. Buna bir de rastgele oluşan bölüm tasarımlarını ve düşmanları eklediğinizde özellikle Survival ve Challenge modlarında bir hayli terleyeceğiniz kesin. Onlardan düşen kristallerle hemen her özelliğinizi 3 farklı kategoride ve 6 farklı seviyede geliştirebildiğinizi söyleyeyim, oyundaki karakter gelişiminin derinliğini varın siz düşünün. Ayrıca her seviye atladığınızda kazanabildiğiniz boost kartlarını, yanınızda taşıyabildiğiniz çeşitli kolyeleri ve gelişmiş zanaat sistemini de eklediğinizde *Seraph*'ın RYO yönünün de epey güçlü olduğunu görüyoruz. Buna en yakın *Transistor* vardı, ama onda da buradaki enerji yoktu pek.

HIZ, ESTETİK VE YIKIM

Doğrusu Seraph'ı çok sevdim. Aralarda açıp açıp oynuyorum ilk günlerinden beri ve oyun şu haliyle bitime bayağı yakın görünüyor. Biraz mekân ve yaratık çeşitliliğini de sağladılar mı onlarca saatinizi vereceğiniz şahane bir aksiyon platform oyunu bizi bekler derim.

SERAPH BİLDİĞİNİZ "YANLAMASINA GİDİP ATEŞ ETME" OYUNLARINDAN DEĞİL.







Vurma be abla be… Daha çocuğun okul taksiti bitmediydi.





- Hiç durmayan seri ve estetik aksiyon
- Sonsuza yakın oynanabilirlik
- Karakter geliştirme sistemi derin ve nitelikli
- Otomatik hedef alma çok işe yarıyor
- Ana karakter bayağı enteresan

—

- Düşman tasarımları iyi olsa da çeşitleri az
- Mekân çeşitliliği de az aslında
- Hikâye biraz basit kalmış
- Ufak tefek yapay zekâ sıkıntıları

SON KARAR

Hayli başarılı işlere imza atan oyunun sıkı bir hit olması için yalnızca düşman ve mekân çeşitliliğini birazcık arttırmaya ihtiyacı var.



Karıştırıyor olmayasınız mösyö, Sherlock ismini daha önce hiç duymadım.





Tür: Macera **Yapım:** Frogwares **Dağıtıcı:** Bigben Interactive **Fiyatı:** 86 TL (Playstore) **Dahası İçin:** sherlockholmes-games.com

SHERLOCK HOLMES DEVIL'S DAUGHTER

ŞEYTANIN KIZI AMA HANGİ ŞEYTANIN? -ESER GÜVEN

Frogwares bu işi biliyor. Nasıl bilmesin ki? Adamlar neredeyse 15 yıldır Sherlock Holmes oyunu geliştiriyor. Ama kabul etmek lazım ki böylesine ünlü bir ismi konu alan oyunları sürekli olarak bir adım ileriye taşıyabilmek de öyle her babayiğidin harcı değil. Özellikle de *Crimes & Punishments* ile seri farklı bir çehreye bürünmüş ve incelemesinde de belirttiğim gibi gerçekten Holmes gibi hissetmemizi sağlamıştı. Şu konuda gerçekten iddialıyım; herhangi bir firmanın Frogwares'in bu son iki oyunundan büyük ölçüde esinlenmediği (hatta mekanikleri bire bir kullanmadığı) takdirde bunlardan daha iyi bir Sherlock Holmes oyunu yapabileceğine artık imkân vermiyorum.

SHCPTDD, ŞİFRELİ KONUŞALIM AZICIK

Sherlock Holmes: The Devil's Daughter (kendisine bundan sonra *TDD* diyelim) oynanış olarak bir önceki oyun olan *Crimes & Punishments*'a (bence buna da *C&P* diyelim) çok benziyor. *C&P*'de karşımıza çıkan yeni mekaniklerin büyük çoğunluğu *TDD*'da da mevcut ama oyun basit bir kopya değil. Bu sefer çözmemiz gereken dört vaka ve bir de tabii ki oyunun arka planında ilerleyen ana hikâye bulunuyor. Oyunun fragmanlarında Holmes'ın kızı Katelyn ile tanışmış ve şaşırmıştık, çünkü bildiğimiz kadarıyla Sherlock'un bir kızı yoktu. Sonraki fragmanlarda ise Kate'in Sherlock'un üvey kızı olduğunu öğrenmiş ve Watson'ın söylediği bir cümleyle neler döndüğünü anlamıştık: "babasının ölümünden sen sorumlusun". Sherlock Holmes dünyasına aşina olan, kitaplarını okuyan, dizilerini veya filmlerini seyreden herkes zaten daha oyun çıkmadan kimin kızı ile muhatap olduğumuzu anlamıştır. İsmi geçen şeytan Sherlock'un baş düşmanından başka kim olabilirdi ki? Yine de bununla ilgili oyunun sonunda hoş bir kelime oyunu ile karşılaşacağınızı şimdiden söyleyeyim.

Oyuna ismini veren Şeytanın Kızı olayı aslında zamanımızı çok fazla almıyor, asıl ilgi alanımız çözmemiz gereken vakalar. Bu vakaların arasında 221B Baker Street'teki evimize döndüğümüzde zaman zaman Kate ile ilgili olan kısım da ilerliyor ve biz de gizemli yeni komşumuz Alice De'Bouvier'in neyin peşinde olduğunu anlamaya başlıyoruz. Dört vaka sırasında öğrendiklerimizden sonra oyunun son kısmı tamamen Sherlock-Katelyn-Alice üçgeninde sonuçlanıyor ve kafamızda soru işareti kalmadan mutlu mesut ayrılıyoruz.

SANIRSIN SHERLOCK DEĞİL, ADETA BİR DONALD DRAPER

TDD'da sanırım dikkatinizi çekecek ilk şey Sherlock ve Watson'ın yeni tipleri olacak. *C&P*'deki nispeten daha klasik Sherlock görünümün yerine resmen buram buram Jon Hamm kokan bir Sherlock gelmiş. Ben bu değişikliklerden çok hoşlandım, her ikisi de bu karakterleri son derece iyi yansıtan tipler olmuş. İkinci vaka sırasında Sherlock'un odasına girdiğinizde makyaj masasını kullanarak tanınmamak için saçınızı, sakalınızı falan değiştirebiliyorsunuz ve buradaki seçenekler de ortaya son derece eğlenceli Sherlock'lar çıkmasını sağlıyor. Genel olarak grafikler gözüme iyice güzel geldi, efekt-

NİHAİ KARARINIZI VERDİĞİNİZDE O VAKAYA DAİR TÜM KAYITLARINIZ SİLİNİYOR, YANİ DÖNÜP ORTASINDAN DEVAM EDEYİM VEYA KARARIMI DEĞİŞTİREYİM DİYE BİR ŞANSINIZ YOK.

lerden yazı tipi seçimlerine kadar her şeye özen verilmiş ve alışık olduğumuz bazı önemli mekânlar (Scotland Yard gibi) önceki oyundakinin tıpa tıp aynısı olarak korunmuş.

Elbette oyundaki tek fark yenilenen tipimiz değil. Doğrudan mekânlar arasında gidip gelmek yerine kendimizi sokağa atabiliyoruz. Evet, doğru duydunuz, kısıtlı da olsa Londra caddelerinde dolaşabiliyor, sokak tabelalarına bakarak aradığımız evi bulmaya çalışıyoruz. Sokaklar onlarca insanla dolu değil belki ancak yine de son derece canlı ve yaşıyor görünüyorlar. Mesela bir barın kapısının önünde yarı yarıya sızmış bir sarhoş "what shall we do with the drunken sailor" şarkısını mırıldanıyor, yanından geçtiğiniz iki kişinin ekonomik durum hakkında tartıştığını duyuyorsunuz, bir tarafta sokağı süpüren birileri, bir yanda çete halinde dolaşan mahallenin bıdırık veletleri... Bu sokaklarda dolaşma olayı ilk vakanın ardından bayağı azalıyor olsa da hoş bir değişiklik olduğunu düşünüyorum.

BİR KÖPEĞİN GÖZÜNDEN DÜNYA

Oyunda çoğunlukla Sherlock'u yönetsek de zaman zaman işler değişiyor. Örneğin ilk vakada sokaklarda birini takip etmemiz gerektiğinde devreye ufak muhbir arkadaşımız Wiggins giriyor. Yine daha sonra bir kokuyu takip etmemiz gerekiyor, bir bakmışız köpeğimizin gözünden oynuyoruz (ve dünya renksiz bir hal alıyor, harika!). Bir diğer vakada Watson olarak hastalara yardım ediyoruz falan ama bunlar çok minik sekanslar ve sadece oyuna biraz daha çeşitlilik katıyor.

TDD'de pek çok mini oyun mevcut ve bunlar bir yandan da kendinizi Sherlock gibi hissetmenizi sağlayan önemli unsurlardan. Mesela kasa açmamız gerekiyor ve ses titreşimlerini dinleyerek doğru kombinasyonu bulmaya çalışıyoruz. Kan tahlili yapmamız gerekiyor, renklendiriciden mikroskopla incelemeye her kısmını biz üstleniyoruz. Çeşit çeşit maymuncuk yardımıyla kilitli kapılar açıyor, üzerinde oynanmış fotoğrafları temizliyoruz. Bunlar kadar yoğun olan bir şey de yeni QTE kısımları. Mesela direğin üzerinde yürüyorsak dengemizi korumak için iki imleci ekrandaki iki çemberin içinde tutmaya çalışıyoruz; soldaki imleci klavye, sağdakini ise fareyle kontrol ediyoruz. Hani küçükken "ayağını saat yönünde döndürürken, elini tam tersi yönde döndürebilir misin" gibi geyikler vardı ya, ona benziyor bu kısım. Gamepad ile daha rahat tabi ama klavyede bu kısım daha çok dikkat gerektiriyor ve daha zevkli oluyor. Ya da mesela ocakta bir kılıç dövdüğümüz kısım var, Patapon'daki mini oyunlar gibi ekrandaki fare düğmelerine tam zamanında basmamız ve basılı tutmamızı gerektiriyor. Kısıtlı süre içinde ekranda çıkan harfe basmamızı


Gerekirse kılıcın iyisini de biz döveriz.

gerektiren kısımlar da var örneğin. Bu çeşitlilik oyunun monotonluktan uzak olmasını sağlıyor. Ayrıca her vakanın kendine has aksiyon bölümleri var. Bunları isterseniz basıp geçebiliyorsunuz ama neden geçesiniz ki? Bir maya piramidinde tuzaklara yakalanmadan bulmacaları çözmeye çalışmak, bir patlamanın ardından insanları tek tek tehlikeden kurtarmak gibi aksiyonlu kısımlar oyuna çok farklı bir tat kazandırmış.

HERKESİN AHLAK ANLAYIŞI KENDİNE

C&P'de olduğu gibi *TDD*'de de vakaların sonunda karar verme kısmı inanılmaz güzel. Ahlaki eğiliminiz ne yöndeyse ona göre karar veriyorsunuz, doğru veya yanlış, siyah veya beyaz diye bir şey yok. Ve bu seferki vakalarda sanki ulaşabileceğiniz son sayısı daha da artmış gibime geldi. Yine bir doğru sonuç ve birkaç da yanlış sonuç var (buradaki doğru ile doğru varsayımlarda bulunmayı başardığınız gösteriliyor sadece, yoksa doğru sizin doğrunuz), ve hangi sonuca ulaşırsanız ulaşın nihai karar yine size ait. Burada ilginç bir şey dikkatimi çekti; vakalardan birinde suçlu yaptığı şeyi kızına yardım etmek için yapmış mesela ama işin içinde soygundan tutun, cinayete kadar her şey var. Ben kızına acıdığım için adamı affetmeyi seçtim ve bunu seçen oyuncuların oranı %72 idi. Adamı suçlayıp hapse attıranlar ise sadece %14 (kalan yüzdeler diğer sonlara ait). Hafifletici sebep, ama neye göre hafifletici? Ama oyunun özü de bu zaten, bir karar vermek ve o kararın arkasında durmak; vicdan azabı, rahatlama, kuşku vs. hepsi bu işin içinde olan şeyler. Tabii hatırlatmam lazım, nihai kararınızı verdiğinizde o vakaya dair tüm kayıtlarınız siliniyor, yani dönüp ortasından devam edeyim veya kararımı değiştireyim diye bir şansınız yok.

10-12 saatlik bir oyun süresi sunan The Devil's Daughter bitirdiğinizde bir sonraki Sherlock Holmes oyununu sabırsızlıkla bekletecek kadar güzel bir olmuş ama 4 vaka da çok az be Frogwares! Bu fiyata az be Frogwares! Ama şaka bir yana indirime girdiği anda kaçırmayın, yapıştırın diyorum.


Dedektiflikten emekli olup kapımın önünde satranç oynayacağım ben de.





+

- Yaptığımız şeyler Sherlock Holmes karakteriyle bütünleşmemizi sağlıyor
- Vakaların çok sayıda sonucu olması gözlem yeteneklerinizi cidden test ediyor
- Holmes, Watson ve Lestrade arasındaki ilişki çok iyi yansıtılmış
- 4. vakada kazanın meydana gelme şeklini canlandırma kısmı müthiş
- Türkçe çevirisi minik hatalar dışında gayet yeterli düzeyde

–

- Mekânlar arasındaki yükleme süreleri fazla uzun
- Ufak tefek mantık hataları, ama göze çok çarpmıyorlar
- Aksiyon kısımlarında ufak bir hata baştan başlamanıza neden olabiliyor
- Kate biraz sinir bozucu bir çocuk olmuş
- Keşke daha uzun sürseydi dedirtiyor

8

SON KARAR

Crimes & Punishments'ı överken bir de bu çıktı başımıza.

Tür: Macera / Simülasyon **Yapım:** 11 Bit Studios **Dağıtım:** 11 Bit Studios **Dijital İndirme:** 18 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 18
Dahası İçin: tlo.thiswarofmine.com



Çocukla çocukça sohbet biraz moral verebilir.

NOTU: 8





THIS WAR OF MINE THE LITTLE ONES

ADI KÜÇÜK, ANLAMI BÜYÜK BİR DLC… -NOYAN AKATLI

Tahammül edemediğim iki şey var hayatta: Hayvanların "insan" şiddetine maruz kalması, diğeri de insan yavrularının, yani çocukların, biz yetişkinlerin aptalca tutumları yüzünden acı çekmesi. *This War of Mine*'ın geçtiğimiz kış konsollara çıkan, Haziranın ilk günü de PC'ye gelen DLC'si, işte çocuklarla ilgili soruna, çocukların savaşlarda yaşadıkları ciddi üzüntülere dikkat çekiyor. Kuşkusuz 2014 yılının akıllarda en çok kalan birkaç oyunundan biriydi *This War of Mine*. Yugoslavya'nın parçalanması ve Saraybosna kuşatmasından esinlenen küçük bir oyun stüdyosu, savaşın sivillerin hayatını nasıl kararttığını kasvetli ama güzel grafikler, basit ama etkileyici müzikler, az ama öz oynanabilir karakterden oluşan bir grup aracılığıyla anlatmayı başarmıştı. Kendi öykümüzü yazmamız mümkündü ve savaşın yıkıntıları arasında hayatta ve ayakta kalma mücadelesi veren etten kemikten kahramanların kaderlerini, hem de pek farkında bile olmadan seçebiliyorduk.

Adı küçük, anlamı ve yarattığı psikolojik etki büyük DLC'ye gelirsek: Gene aynı oynanış; molozlar arasında işe yarar parçalar, dolaplardan bisküvi kırıntıları aramak; sabah 10'da kapıyı çalıp yardım isteyen komşuya verecek yara bandımız yoksa depresyona giren karakterler; evi, daha doğrusu sığınağı yaşanabilir hale dönüştürme çabaları; sigara ve kahve tüketiminden uzak, yavaş yavaş çıldıran kişilikler… Anlatmaya çalıştığım bu umutsuz, neşesiz ortama çocuklar dâhil oluyor işte *The Little Ones*'la. Ailesinden ayrı düşmüşler de var, babası veya dedesi ile sığınaktaki yaşama katılan da. Doğal olarak bir parça tahtadan fare kapanı üretemiyorlar ama yağmur damlalarını süzüp temiz su biriktirmeyi, yemek ısıtmayı öğretebiliyorsunuz yetişkinler yardımıyla. Bulduğumuz eşyalara "kırık oyuncak" eklenmiş örneğin, marangoz tezgâhında basit oyuncaklar yapıp kendi kendilerini oyalayabiliyorlar. 4. gece kazandığım "küçük çocuğun bulunduğu sığınağa birileri silahlı baskın yaptı, ne korkunç, neyse ki küçüğü koruyabildik" açıklamalı yeni başarım ve çocuk karakterlerin 2 - 3 cümlelik geçmişleri bile yetiyor insanı duygulandırmaya.

Kesmekten, dövmekten, puan ve ganimet peşinde koşmaktan bıkan, ayrıca; kendimize uzak gördüğümüz ama olabildiğince gerçek insanlarla, savaş mağduru yetişkin ve çocuklarla empati kurma isteğinde oyunculardansanız tereddütsüz alıp deneyin derim *This War of Mine* ve DLC'si *The Little Ones*'ı. Nazım Hikmet'in unutulmaz dizelerini, bir oyuncu gözüyle bakıp azıcık değiştirerek kapatayım sayfayı öyleyse: "Çocuklar üzülmesin, oyun da oynayabilsinler…"

Tür: FPS **Yapım:** Flying Wild Hoag **Dağıtım:** Flying Wild Hoag **Kutulu Fiyatı:** Yok **Dijital İndirme:** 31 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 12
Dahası İçin: hardreset.wikia.com/wiki/Hard_Reset_Wiki

HARD RESET REDUX

TEKRAR HORTLATMANIZA NE GEREK VARDI? -NURETTİN TAN

Valla sevgili okuyucu seninle benim aramda artık pek bir gizli saklı yok. O yüzden ne yalan söyleyeyim 2011'de çıkmış olan, biraz William Gibson biraz da Matrix temalı *Hard Reset*'i oynamadım, çünkü o dönem zerre ilgimi çekmemişti. Bu ay da Ömer, *Hard Reset Redux*'u oynar mısın diye sorduğunda *Overwatch* ve *Doom*'dan aldığım FPS zevkinden midir nedir, hayır diyemedim. Hem şu *Hard Reset* neye benziyormuş bakmış olurum diye düşündüm... Bakmaz olaydım...

Efem, oyunun konusu insanlığın -her zaman olduğu gibi- soyunun neredeyse kuruyacak olup Bezoar adlı tek bir şehre sığınması üzerinden yürüyor. Makineler her yeri işgal etmiş, hatta artık Bezoar'a sızmaya başlamışlar. Burada kontrolü biz alıp direnişe geçiyoruz. Konu bundan ibaret, fazla bir beklentiniz olmasın. Arada CGI ya da animasyon kasmaya üşendikleri için de her bölümü geçtiğinizde çizgi roman tadında sahneler ile yaşanan olayları görüyorsunuz o kadar.

"PARLAK BİR FİKRİM VAR! BİR MOTOR DA BİZ YAPALIM!"

Flying Wild Hog adlı firmanın geliştirdiği oyunun yeni grafiklerle tekrardan hortlamasının sanırım tek sebebi var, o da kendilerinin geliştirmiş olduğu Roadhog Engine adlı motoru pazarlamak için reklam yapmaya çalışmaları. Ama keşke tembellik etmeyip zaten vaktinde çok tutmayan bir oyunu cilalamak yerine yeni bir yapım üzerinde çalışmayı deneselerdi.

Öncelikle *Hard Reset Redux*'un başına ilk geçtiğimde hissettiğim duygu nostaljiydi. Karakterin hareketleri, silahlarla ateş etme hissi, düşen power up'lar, canlar, mühimmatlar hepsi ama hepsi 90'ların FPS'lerini hatırlatıyor. Ama sorun şu: Artık 90'larda yaşamıyoruz. *Doom* bile tekrar dirilirken günümüze ayak uydurmak zorunluluğu yüzünden evrim geçirdi. Hadi hepsini geçtim, *Hard Reset Redux*'un kendini tekrarlayan bölümleri belirli bir süreden sonra "of bitse de yeni bölümün başında save edip çıksam" homurtularına neden oluyor.

"OYUNCUYU NASIL DARALTSAK DA OYUNU FAZLA OYNAMASA"

Klasik FPS'lerde alışık olduğunuz silah çeşitliliği *HR*'de mevcut, buna ek olarak haritaların belirli noktalarında bulunan cihazlardan silahlara değişik özellikler de verebiliyorsunuz (*Unreal*'ı hatırlattılar). Silah geliştirmek için paraya ihtiyacınız var. Yüklü miktarda para da genellikle haritaların kuş uçmaz kervan geçmez noktalarında bulunuyor. Kısacası zaten sıkıcı olan oyun, sizi etrafta dolaştırıp bunları keşfetmeye zorluyor. Hatta her bölümde gizli odalar da mevcut, eğer uğraşmaya zahmet ederseniz buralardan daha fazla para bulabilirsiniz.

Normal zorluk seviyesinde oynadığım için midir bilmiyorum ama *HR*'ye ayırdığım zaman boyunca hiç zorlanmadım. Merminiz mi azaldı? Öldürdüğünüz robotların içinden düşüyor. Zırh mı bitti, burnunuz mu kanıyor? Ya robotlardan ya da bir sonraki sokağı dönünce hemen çöp kutusunun yanında kutular halinde dizilmiş can ve zırh stoklarının beklediğini biliyorsunuz. Oyun ateş et, öldür, ilerle, keşfet döngüsünden kurtulamadığı için de sıkıcı olmaya başlıyor. Özellikle bölüm aralarında herhangi bir animasyonun girmemesi, hikâyeyi heyecanlı kılacak bir anlatım olmaması o karanlık atmosferi daha da sıkıcı hale getirip "neden oynuyorum lan ben bunu?" diye kendinizi sorgulamanıza neden oluyor. Hadi oyunu bana Ömer verdi ondan oynadım, siz neden oynuyor olacaksınız onu düşünün.

Fiyatı şu an Steam'de 31 Lira olan *Hard Reset Redux* bu ücreti hak eder mi? Bana kalırsa etmez, bu fiyata cüzdanınızı kurban edecekseniz piyasada türlü türlü güzel -ve o parayı hak eden- oyun var. *Hard Reset Redux*'u klasik FPS'lere selam çaktığı için sevin, sevmeyin demiyorum ama hobi olarak sevin. Bundan fazlasını hak ediyor mu? Cıks… Kısacası vurun kellesini gitsin. Bana sonra teşekkür edersiniz.



Düşmanlarla dövüşmenin püf noktası hep aynı: onların yaptığı saldırılardan doğru anlarda kaçma üzerine odaklı. Aptal makineler!



Tabii ki her şehrin belediyesi, halkın silahlarını güçlendirebileceği duraklar kurmalı.







+
- Yenilenmiş grafikler
- 90'ların FPS öğelerini özlemişiz

–
- Hikâye kurgusu çok zayıf
- Kendini tekrar etmeye başlıyor
- Bir karakteri yönetme hissi yok

5

SON KARAR

Nostaljik FPS'leri seviyorsanız göz atın ama eskisinin biraz grafik anlamında cilalanmış sürümü için 31 TL verilir mi, bilmiyorum.


Robotuz sonuçta, kulaklarımızın pasını sildirtmemiz lazım.

Tür: Sıra Tabanlı Strateji **Yapım / Dağıtım:** Image & Form **Dijital İndirme:** 31 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 7 **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-105-steamworld

STEAMWORLD HEIST

SEKTİRMEDEN HERKES VURUR! -TARIK KAPLAN

Steampunk ne güzel bir tür! O stilize buharlı makineleri, makinelerin o sarı metalleri, dijital çağın minimalize zevksizliğinden uzak, analoğun hüküm sürdüğü bir dünya nasıl kötü olabilir ki zaten? Üstelik öyle geniş bir kapsamı var ki istediğiniz her şeyle harmanlayabilirsiniz. Fantastik mi istiyorsunuz? Bir tutam büyü katın içine. Bilim kurguya mı meraklısınız? Paramparça olmuş bir dünyanın çevresindeki korsan uzay gemilerinin içinde yaşayan yağmacı bir robot tayfasını yönetin! Evet, çok ciddiyim!

Steamworld evreninin önceki oyunlarına aşina değilseniz üzülmenizi gerektirecek bir durum yok ve evet, *Steamworld* diye bir seri var. *Heist*, serinin önceki iki oyunu olan *Tower Defence* ve *Dig* ile doğrudan bağlantı içermiyor. Aynı şekilde, *Steamworld* evreninde aynı türde iki oyun da çıkmayacak gibi görünüyor. Kule savunma ve platformu deneyen (oldukça da başarılı olan) Image & Form bu kez sıra tabanlı stratejiye el atmış ve üçüncü kez yeni bir türe girişip altından hakkıyla kalkmayı başarmış.

ROBOTLAR DA SUSAR MI?

Kahramanımız Piper Faraday ve güvenilir tayfası, parçalanmış dünyanın çevresinde yağmacılık yaparak hayatlarını geçiren buharlı robotlardır. Ne var ki son zamanlarda sektördeki işleri bozan scrapper'lar yüzünden başları belaya girmek üzeredir. Zira artan huzursuzluk ve yağmalanan gemiler sebebiyle kraliçenin donanması bölgeye her an gelebilir ki kanunun eli yakınlardayken korsanlık iki kat zor olacaktır. Faraday de işi kökünden halletmeye ve kraliyet donanması işe el atmadan önce nasıl bir araya geldiği belli olmayan bu yağmacı çeteleri kendisi haklamaya karar verir. Böylece "vicink, vocunk gicooort!" efektleri eşliğindeki konuşmalar vasıtasıyla öğre-

İYİ TAYFA İYİ ŞANS GETİRİR!

Yolculuk boyunca önünüze çıkacak olan barlardaki herkesle mutlaka konuşmaya çalışın. Nerede işinize yarayacak birini bulabileceğinizi asla bilemezsiniz. Tayfanıza yeni katılan karakterlerin ne tür silahlar kullanabildiğine bakarak kendinize her görevden önce en uygun ekibi kurmak isteyeceksiniz. Aynı şekilde görevden kazandığınız eşyalar sebebiyle bir şeyler satmak zorunda olduğunuzda karakterlerinizin hangi silah ve ekipmanları kullanabildiğini göz önünde bulundurmayı unutmayın. Yanlışlıkla en güçlü adamınızı zırhsız bırakmak istemezsiniz.



Fötr şapkam olmadan bordalayamıyorum efenim.





neceğimiz hikâyeye de buhar tüten ilk adımımızı atarız.

Oyunu sırtına alıp götüren şeyse absürtlüklerle dolu hikâyesinden ziyade oynayış elementleri. *Steamworld* sıra tabanlı bir strateji oyunundan alabileceğiniz en güzel vuruş tecrübelerinden birini sunmuş. Her ekip üyesi için kendim nişan alır ve silah seçerken, mermi sektirme özelliği sayesinde her hamlemi de ince eleyip sık dokudum mümkün olduğunca. Bir şekilde her hamlede kendine özgü durumlar oluştu. Siper almış olan düşmanı vurmak için arkasına geçemediğiniz durumlarda duvarlardan sektirmeye çalışmak, farklı silah türlerinin özelliklerini öğrenip bunları en verimli şekilde kullanmak gibi kendinize koyduğunuz ufak mücadeleler de daha eğlenceli hale getiriyor oyunu. Tabii bir de harika bir yeniden oynanabilirlik faktörü yaratan, her bölümün rastgele oluşturuluyor olması gerçeği var ki gemiden gemiye koşarken zamanın nasıl geçtiğini anlamıyorsunuz.

Hedefini seç - gemiyi bordala şeklinde ilerliyor oyun. Bordaladığımız gemilerdeki amacımız yeterli "swag" puanını kazanıp, mümkün olduğunca az kayıp vererek kendi gemimize dönmek (ve mümkünse şapkalarınızı gemide kaybetmemek). Puanlar torbalar halinde belli odalarda bulunuyor ve herhangi bir ekip üyenizle bu torbanın üzerine gelerek yerden alabiliyorsunuz. Tüm puanları topladığınız zamansa gemideki kapılardan birisi tahliye için açılıyor ve tüm ekibi o kapının çevresinde doluşturup turu bitirerek kendi geminize dönüyorsunuz. Her bir görev performansınıza göre yıldızlarla ifade edilen puanlarla değerlendiriliyor. Eğer görevde bir ekip arkadaşınızı kaybederseniz aldığınız yıldız düşüyor ama geminize döndüğünüzde belli bir miktar su (para birimi gibi) harcayarak geri getirebiliyorsunuz.

Oldukça başarılı bir yapay zekâsı, farklı düşman çeşitleri, her seferinde değişen özgün savaş alanları, barlarda çalan harika müzikleri gibi pek çok artısı var *Heist*'ın. Bu kadar bağlanacağımı düşünmemiştim ama beni içine çekmeyi rahatça başardı. Ah bir de her savaştan sonra "envanterin dolu 59 parça sat lütfen" demeseydi... 

Gemimizin dümencisi de pakete dahil, montelemişler garibimi dümene.



+

- Nişan alma mekaniği müthiş eğlenceli
- Başarılı yapay zekâ
- Düşman çeşitliliği gayet yeterli
- Değişken bölümler

–

- Robot konuşmaları bazen kafa şişiriyor
- Envanter biraz daha büyük olabilirmiş

8+

SON KARAR

XCOM'la Worms'ün dünyalar tatlısı bir çocuğu olmuş.

Tür: Dungeon Crawler / RYO **Yapım:** Experience Inc. **Dağıtım:** NIS America Inc. **Dijital İndirme:** 59 TL (Steam), 129 TL (PSN) **Yaş Sınırı:** 13+
Dahası İçin: nisamerica.com/games/stranger-sword-city





Savaşlar epeyce bir terletiyor.

STRANGER OF SWORD CITY

GARİP BİR DİYARDA GEZEN BİR GARİP

-EREN ERYÜREKLİ

Lost dizisini hatırlayanlar parmak kaldırsın. Evet, güzel, epey bir kişi hatırlıyor. Orada bir uçak kazasının ardından gizemli bir adaya düşen insanların yaşam mücadelesini izliyorduk. *Stranger* ise bu konsepti farklı bir "boyuta" taşıyor (ama her nasılsa yine bir uçakla buraya düşüyoruz). Bu boyutta bizim gibi normal insanlar özel güçlere kavuşup, işsiz gibi canavar avcılığına başlıyorlar. "Eh fena değil" deyip epeyce detaylı karakter yaratma ekranımızı atlattıktan sonra (karakter sınıfı, yaş, portre vb. seçenekler mevcut) maceramıza balıklama dalıyoruz.

ZİNDANLAR BENİM EVİM, DANS EDERİM

Oyun tam bir Dungeon Crawler. Yani birinci şahıs kamerasından PS2 grafikli bomboş zindanlarda *Might & Magic* usulü kare kare ilerleyip rastgele beliren yaratıkları sıra tabanlı savaşlarda kestiğiniz, bu sayede de partinizi geliştirip genişlettiğiniz bir yapıya sahip. Partiniz standart RYO sınıflarına sahip karakterlerden oluşuyor (Wizard, Cleric, Warrior, Dancer gibi) ve bu arkadaşları kasabadan siz gidip seçiyorsunuz, dolayısıyla hikâyeye de bir katkıları olmuyor. Bu durum zaten vasat olan kurgunun iyice geri plana atılıp oyunun çoğunlukla zindanlarda yaratık kesmeceye dönmesini sağlamış. Üs konumundaki şehirde satın alım, upgrade gibi işlemleri yapıp partinizdeki ölenleri diriltiyorsunuz. Bu diriltme işlemi ise bir tuhaf, gerçek zamanlı bir tam günün geçmesini gerektiriyor. Aynen, 24 saat! Anında dirilten eşyalar ise ateş pahası. Adamlarınızın yaşlarına göre belli bir ölme hakları var ve bunlar bitince adamınız **komplemefta** (permadeath) oluveriyor. Bu durum sadece ana karakteriniz için geçerli değil, onu dilediğinizce öldürebilirsiniz :P

Oyunda ilginç dokunuşlar da mevcut. Misal elimizde bir moral puanı ve bu puana göre kullanabileceğimiz ikincil yetenekler mevcut. Bu yetenekler genelde toplu iyileşme, toplu korunma vb. gibi alanlara dağılmış. Karakterlere ikinci sınıflarını da verebiliyorsunuz. Yani bir Wizard'a "abi sen az da kılıç tutmayı öğren" deyip savaşçı sınıfından da bir şeyler öğretme şansınız var. Ayrıca partinin 6 kişi oluşu (yedek elemanlarınız hariç) epey bir strateji yapmaya imkân tanımış.



Grafikler basit olsa da karakter ve düşman tasarımları çok başarılı, bu da oyuna bakmayı bir nebze olsun çekilir kılmış. Bu arada ne kadar güçlenirseniz güçlenin (beginner seviyesinde bile) oyun zor arkadaşlar. Diyelim ki bir zindana girdiniz, iki kare ilerlediniz ve karşınıza faremsi dandik bir hayvan çıktı, kestiniz kolayca. Devam ediyorsunuz ve bam! Karşınıza Basilisk gibi acayip güçlü bir düşmanı salıveriyor oyun. Kısaca bu düşman dağılımları biraz dengesiz olmuş. Ayrıca yan görev ödüllerinin dalga geçercesine vasat oluşu da ekipman toparlamayı zorlaştırmış. Bir diğer özellik ise yaratıklara "ambush" yapabilme seçeneği. Zindanlarda **Wild Eye** ismindeki yeteneğiniz ile keşfettiğiniz noktalara pusu kurup bekliyorsunuz ve buna yakalanan yaratığı alaşağı edebilirseniz normalden daha iyi eşyalar düşürüp partinizi daha hızlı geliştiriyorsunuz. Tabii bu noktayı spamladıkça da yaratıklar "ulan yine mi siz!" deyip tepenize binebiliyorlar ava giden avlanır hesabı.

YILLIK GRINDFESTİMİZE HOŞ GELDİNİZ

Açıkçası yalnızca ölümüne RYO hayranlarına önerebileceğim bir oyun *SOSC*. Kendisi uzun soluklu bir grindfest ve hiçbir anında da elinizden tutmaya niyetli değil. Gayet başarılı ve çeşitlilik sunan oynanışına karşılık, grafik ve sesleri hayli zamanın gerisinde (zaten bir Xbox 360 çevrimi kendisi). Başında saatlerce oturursanız net sıkılırsınız ama aralarda bir zindan temizleyip çıkmalı oynarsanız daha çok zevk alırsınız. Bu yüzden imkânınız varsa PS Vita versiyonunu seçmenizi öneririm, hem görseller de PC den daha keskin ve net. Şöyle ne zamandır anime soslu ve zor bir JRYO oynamıyordum diyenlerin ise altın madeni bulmuş gibi olacaklarına hiç şüphem yok.



- 2 farklı stilde gelen harika ötesi karakter ve yaratık çizimleri
- 6 kişilik parti kurmanın getirdiği stratejik derinlik
- Pusuya düşürme sistemi ve moral mekaniği iyi işliyor
- Anime atmosferi güzel

–

- Oyun lüzumsuz ve orantısız şekilde zor
- Ölmenin bedeli çok ağır
- Yan karakterlerin öyküsü yok
- Ana hikâye vasat ve sığ

6

SON KARAR

Rol yapma öğelerini orijinal fikirlerle canlandırsa da o grinding mecburiyeti ve kalıcı ölüm sistemi insanı bezdiriyor.



inceleme
Geç Kalan Noyan
Acelesi olmayan oyunculara

win

Tür: Simülasyon **Yapım:** Dreamsite Games **Dağıtım:** Dreamsite Games **Dijital İndirme:** 18 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 3
Dahası İçin: empiretvgame.com

EMPIRE TV TYCOON

BİR AVUÇ RATING İÇİN… -NOYAN AKATLI



Noyan the Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar bu ay mesaj yollayan Halil T. Kaya ve Eray Utku dostların ikisi de birer oyun kazandılar hediye olarak. Önümüzdeki ay birikmiş okur önerileri arasından bir oyun konuk olacak bu sayfaya. Son 1 - 1.5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları lütfen dikkate almayın. Çekilişte Gray Matter adlı güzel macera oyununu kazanma şansınız var, geç kalmadan görüşmek üzere.

Dertlenerek, biraz içimi dökerek gireceğim bu ayki geç kalmış incelememize: Dergimizin içeriği ile ilgili "tycoon oyunlarına az yer veriyoruz son zamanlarda" şeklinde bir serzenişim olacaktı. Ancak, biraz düşününce (düşünmeden yazmamak ve milli takım taraftarıyım), son aylarda pek dişe - klavyeye dokunur bir tycoon oyununun raflara geldiğini de hatırlayamadım işin doğrusu. *RollerCoaster Tycoon World* erken erişimde ve şimdilik hiç beğenilmedi, *Automation: The Car Company Tycoon* ise umut veriyor ama henüz erken erişimin de çok erken aşamalarında.

ACUN'U ELEŞTİR AMA RATING'İNİ TESLİM ET

Macera türünde bir yapım konuk olacaktı bu ay köşemize ama son aylarda üst üste hep macera türü yazdığımı fark edince, ortalamanın üzerinde bir kaliteye sahip *Empire TV Tycoon*'u oynamayı ve incelemeyi tercih ettim. İki aydır OGZ yazar ekibinden de geç kalmış oyunlar hakkında yorum ve öneriler geliyor bu arada, Ömer Akdağ ve İhsan Tatari arkadaşlara teşekkür ederim (Ömer'e *Mirror's Edge*, İhsan'a ise *FIFA Euro 12* hediye edeceğim; hediyeler de karıştı…).

Televizyon kanalımızın açılışını yapabiliriz artık: "Acun'culuk oyunu" diye basitleştirdiğim, bir TV kanalını yönetip bol miktarda izleyici toplayarak, rating'i sürekli yüksek tutup ün ve para kazandığımız bir oyun *Empire TV Tycoon*. Mavi, kırmızı ve yeşil diye üçe bölünmüş kanallardan birini seçiyoruz. Rakip iki kanalla aynı binayı paylaşıyoruz. Yayın akışını düzenlediğimiz, reklamları ve haberleri ayarladığımız ofis odası; kendi film ve dizilerimizi çektiğimiz stüdyo ve reklam müdürü, senarist, prodüksiyon asistanı gibi çalışanların odaları ayrı ve bize ait. Tercihlerimizle strateji belirlememizi sağlayan etken ise sekiz farklı izleyici grubunun varlığı. Yetişkin erkek, kadın, çocuk, müzisyen, yaşlı ve biz oyunseverlere benzeyen, bilim kurgu ve fantezi film hastası "geek"ler. Çocuk ve geek aynı anda bir saatlik dilimde ekran karşısındaysa işimiz kolay; veriyoruz fanteziyi. Hele bir de anime olursa rating'ler tavan yapıyor. Çünkü film - program türleri (komedi, aksiyon, spor, vd.) kadar teknik özellikler de önemli. Örneğin, çocukla kadın aynı anda varsa komedi dizisini kadınlar çok seviyor ama çocuklar ilgisiz bakıyor. Komediyi *The Simpsons* gibi çizgi film, hem de "kült" statüsü olan bir çizgi film şeklinde yayına koyunca çocuk ve kadın seyircinin yüzlerinde yeşil renkli olumlu gülümsemeler beliriveriyor. Ana türlere eklenen bu özellikler stratejiyi çeşitlendiriyor, erkek ve romantik kadın aynı anda bizden TV programı beklediğinde 16 yaş üzeri ve kült bir korku filmi, Frankenstein mesela, iki birbirine zıt grubu da memnun edebiliyor.



Pokemon çocukların ilgisini çekiyor tabii.

Geç kalmış oyun oynamanın bir faydası diyorum gene: Bu ilave özellikler, *Empire TV Tycoon*'un, Ekim'deki çıkışının beş - altı ay sonra bedava bir yamayla "geliştirilmiş sürüm"e yükseltilmesiyle gelmiş. Oyunu çıktığı gün alsaydım birkaç saat oynayıp yavan bularak silecektim büyük ihtimalle.

Kapanış ekranına geçelim: Her iş için asansöre binme mecburiyetine rağmen sürükleyici, basit de olsa ticari stratejilere de dayalı, sevimli bir tycoon oyunu elimizdeki. Şimdi rating toplamaya gide… Aa, yayın niye kesildi? Serpil, Ömer? Ben bir çatıya antene bakmaya çıkayım…

6+

SON KARAR

Kullanıcı yapımı modları da katarsak, gayet sevimli ve oynamaya değer bir tycoon oyunu var elimizde.

80'LERDEN GELEN ADAM

1987 Emmy TV ödüllerini seyrettim bu ay video kasetten. Beklenildiği gibi Altın Kızlar, Cheers ve Cosby Show ilk üçe girdi komedi dalında. Üçü de eğlenceli diziler, seyretmenizi tavsiye ederim.



OYNUYORUM

1. American Truck Simulator (PC)
2. Company of Heroes 2 (PC)
3. Mafia II (PC)
4. NBA 2K16 (PS4)
5. Gran Turismo 6 (PS3)

BEKLİYORUM

1. No Man's Sky (PS4)
2. Mafia III (PC)
3. FIFA 17 (PS4)
4. Dishonored 2 (PC)
5. Watch_Dogs 2 (PC)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

DİĞER TÜRLER KUSURA BAKMASIN, 2016 STRATEJİLERİN YILI OLDU, OLUYOR, OLACAK! BİR YANDA XCOM 2 VE TOTAL WAR: WARHAMMER COŞTURUYOR, BİR YANDA PARADOX AY BAŞI OYUN ÇIKARIYOR! DAHA BUNLARIN ÜSTÜNE BİR DE CIV VI GELECEK... BİZ DE İNSANIZ YAHU!

FPS (First Person Shooter)



DOOM
PC, PS4, X-One
Multiplayer'ı fazla basitleştirilmiş belki ama tek kişilik tarafının psikopatlığı hiçbir şeyde yok! Sürükleyici bir hikâye, dramatik anlar, düşündürücü diyaloglar vs. arıyorsanız yanlış oyundasınız! Burada onların yerini roket atarlar, elektrikli testereler, pompalı tüfekler ve de zibilyon tane iblis almış durumda!

Devil Daggers (Yeni)
PC
Yapısı çok basit ama inanılmaz heyecanlı ve inanılmaz korkutucu. Yılın gizli cevherlerinden.

Superhot
PC, X-One
Zamanın siz hareket ettikçe aktığı, hem stratejik hem de şiddetli bir yapım.

Far Cry Primal
PC, PS4, X-One
Primal, Far Cry formülünü baştan yazmıyor ama Taş Devri'nde geçen kaç açık dünya FPS var ki?

Star Wars: Battlefront
PC, PS4, X-One
Star Wars'un eski üçlemesini biraz olsun seviyorsanız efsane savaşlara iştirak etme fikrine karşı koymak zor.

Halo 5: Guardians
X-One
Serinin hikâyesini tersyüz eden Guardians, hem tek kişilik, hem de çok oyunculu tarafıyla çok sağlam.

Battlefield 1942 (Klasik)
PC
Online FPS'lere "takım çalışması" kavramını getiren oyun. Devleşecek Battlefield markasının ilk adımı.

RYO (Rol Yapma Oyunu)


Yeni

THE WITCHER III: BLOOD AND WINE
PC, PS4, X-ONE
Öyle bir genişleme paketi yapmış ki CD Projekt RED, adına The Witcher 4 deseler hiç itirazımız olmazdı. Savaşın yıkımının bulaşmadığı, nefes kesici güzellikteki Toussaint'ta yeri gelecek başta vampirler olmak üzere bir sürü tehditle mücadele edecek, yeri gelecek ev döşeyecek, yeri gelecek kart oynayacaksınız.

Overfall
PC
RYO-roguelike birleşimi, o çok sevdiğimiz sonsuz yolculuk hissini sonuna kadar yaşatan eşsiz bir yapım.

Undertale
PC
Peki ya oyundaki her düşmanın bir kişiliği olsaydı ve onları öldürdüğünüzde gerçekten ölselerdi...?

The Banner Saga 2
PC, PS4, X-One
Viking kültüründen esinlenen hikayesinin ve derin savaş sisteminin büyüsüne kapılmamak mümkün değil.

Pillars of Eternity
PC
Eski tip RYO'ların size hitap etmeyeceğini düşünüyorsanız Pillars of Eternity fikrinizi kökten değiştirecek.

Fallout 4: Far Harbor
PC, PS4, X-One
Bethesda yine masaya yumruğunu vurdu! Yıkık, devasa bir adada kaybolmayı kim istemez?

Might & Magic VI (Klasik)
PC
Aşmış detay seviyesi, lineer olmayan oyun dünyası ve milyon çeşit fantastik yaratığıyla M&M serisinin zirvesi.

AKSİYON



UNCHARTED 4: BİR HIRSIZIN SONU
PS4
Dakikalarca sürecek gümbür gümbür çatışmalara girecek, imkânsız platformları aşacak, bulmacalar çözecek, kaçacak, kovalayacak, gizlenecek ve bütün bunları yaparken Naughty Dog'un uzmanlığına ve verdiği emeğe tekrar tekrar hayran kalacaksınız. Uncharted serisine müthiş bir veda...

Dark Souls III
PC, PS4, X-One
Seriye nokta koyan bu şahesere yalnızca tek bir şey denebilir: Yes, indeed...

Quantum Break
PC, X-One
Max Payne ve Alan Wake'in yaratıcılarının değişik denemeleri sizi itebilir. İtmezse süper bir aksiyona hazır olun.

Street Fighter V
PC, PS4
Biraz az içerikle çıkmasını eleştirsek de bu, SF V'i yıllarca oynamayacağımız anlamına gelmiyor.

Ratchet & Clank
PS4
2002'de çıkan efsane ilk oyunun bir nevi yeniden yapımı. Yeni filmi baz alıyor ama o rezil filmden katbekat sağlam.

Naruto SUN Storm 4
PC, PS4, X-One
Çoğu zaman mangasından da animesinden de daha heyecanlı!

Metal Gear Solid (Klasik)
PC, PSX
Kojima usta yepyeni oyununu duyurdu, öyleyse hadi ilk MGS'yi baştan oynayalım (kolay gaza geliyoruz evet).

E3'te gösterilenlerden bir tek oyun seçme hakkın varmış, hangisini seçeceksin?

1. *God of War. Öyle çok bekledik ki.... - ENES K.*
2. *Call of Dut- ehem. Horizon: Zero Dawn. - TARIK*
3. *Pfff kazık soru. Titanfall 2 ve Battlefield 1 arasında gidip geliyorum. Ama fanboyum, o yüzden Battlefield 1. - NURETTİN*
4. *Fallout 4 VR. Sırf bunun için oyunun normalini oynamadım. - ALİ*
5. *Bir dakika! Fallout VR diye bir şey mi duyuruldu! :o - ERİM*

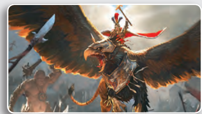
İçeriğini senin hazırlaman koşuluyla, dergiye sence nasıl bir bölüm eklemek lazım?

1. *Alizine Wonderland diye bir köşe yapardım. Sonra Oyungezer'i ele geçirip kendi dergisi olurdu. - ALİ*
2. *Niye FRP yapmıyoruz ki biz? Evet?! - TARIK*
3. *"Oyunlardan neden uzak durmalı?" diye bir bölüm var benim kafamda nicedir. Her şey aksiyle bilinir. - ENES K.*
4. *MMO oyunlar veya e-spor ile ilgili bir bölüm fena olmazdı.. - GENCER*
5. *Tuzak sorusu, yemezler! :D - NURETTİN*

Bu maddede Sinan'a sevgimizi tek cümleyle anlatmayı deniyoruz arkadaşlar.

1. *Yazın görülen "Salonumuz klimalıdır" yazısı gibi adam. Karşıma çıkınca gülümsemekten kendimi alamıyorum. - ERİM*
2. *Ne Gandalf, ne Üstat Yoda; dolduramaz kimse yerini Blaxis usta. - M. İHSAN*
3. *Sinan Abi oyun yazarlığındaki idollerimdendir her daim. Tanıdıkça da ayrı sevdim :) - EREN E.*
4. *Küçüklüğümde okurken ne kadar hayransam hâlâ o kadar hayranım sevgili Sakkol'a... - ALİ*
5. *Ona hırsız diyorlar çünkü bizim kalbimizi çaldı. - GENCER*

STRATEJİ



Total War: Warhammer
PC

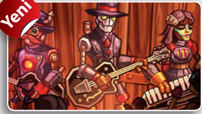
Total War serisinin fantezi türündeki denemesi Total War: Warhammer "deneme" olmanın çok ötesinde! Creative Assembly kendini aşmış!



Yeni

Hearts of Iron IV
PC

2. Dünya Savaşı dönemine ilgi duyuyor musunuz? Peki sizce bir oyun ne kadar derinse o kadar iyi midir? "Evet"se direkt dalın!



Yeni

SteamWorld Heist
PC, PS4, Vita, 3DS

3DS'in en sağlam oyunlarından SteamWorld Heist, diğer platformlara beklediğimizden de başarılı bir çıkış yaptı.



Yeni

Offworld Trading Company
PC

Civ IV'ün baş tasarımcısının elinden çıkan, oynaması kolay ama kazanması o kadar da kolay olmayan, gelişmiş bir ticaret stratejisi.

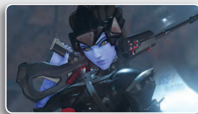


Klasik

Rise of Nations
PC

Ordu basıp ülkeleri teker teker almanın tadını çok özledik! Legends da iyiydi de RoN 2'nin gelmemesi hâlâ gönlümüzde sızıdır.

DVO & ONLINE



Overwatch
PC, PS4, X-One

Blizzard ne yapsa bağımlısı oluyoruz... Overwatch hızlı oynanışı ve çeşit çeşit karakteriyle multiplayer FPS'lere taptaze bir kan!



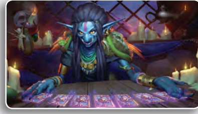
The Division
PC, PS4, X-One

Ubisoft'un "virüs kıyameti" sonrası oyunu The Division, arkadaşlarla birlikte oynamak için çok iyi bir seçim.



Black Desert Online
PC

Türkiye'den oynaması pek mümkün olmasa da bir DVO'da ne arıyorsanız on kat fazlasını sunuyor Black Desert Online.



Hearthstone: WotOG
PC

Genişleme paketi oyunu bu kadar değiştirdiğinde genelde büyük tepki alır. Çoğunluğu bu kadar memnun edebilmek büyük başarı.



The Lord of the Rings Online
PC

Uzun zaman önce çıkmış olduğuna bakmayın, LotR seven geniş ve olgun kitlesi oyunu daha yıllarca canlı tutacak gibi.

YARIŞ & SİMÜLASYON



American Truck Simulator
PC

Avrupa şehirlerinden sonra, bitmek bilmeyen ve ücretsiz güncellemelerle daha da çoğalan Amerikan yollarında direksiyon salliyoruz.



Dirt Rally
PC, PS4, X-One

Başka yarış türlerine benzemez ralli, çok farklı bir heyecanı vardır. Ve bu heyecanı Dirt Rally'den daha iyi yansıtanı yok!



Trackmania Turbo
PC, PS4, X-One

Gerçekçilik, çarpışma fiziği, yerçekimi gibi şeyleri ikinci plana atın. Trackmania Turbo'da hız ve eğlence her şeyin önünde!



Yeni

Table Top Racing: World Tour
PC, PS4, X-One

Arkadaşlarınızla birlikte oynanası, oyuncak arabalı, bol şamatalı bir yarış. Bir Mario Kart değil belki ama çok uzağında da kalmamış.



Elite Dangerous
PC, X-One

Serbest dünyalı oyun mu demiştiniz? "Serbest galaksi"yi deneyin bir de! Ne isterseniz olabildiğiniz bu evrende uzun süre takılacaksınız.

AYIN ALTIN OYUNLARI



HEARTS OF IRON IV



SHERLOCK HOLMES THE DEVIL'S DAUGHTER

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

E3 izledikten sonra yeni oyunların gazına gelmiş olabilirsiniz ama bir süre o gazı içeride tutmanız gerek.

TEMMUZ '16	
Star Ocean: Integrity and Faithlessness	1 Temmuz
JoJo's Bizarre Adventure: Eyes of Heaven	1 Temmuz
Song of the Deep	12 Temmuz
Ghostbusters	12 Temmuz
Monster Hunter: Generations	15 Temmuz
I Am Setsuna	19 Temmuz
Batman: Return to Arkham	29 Temmuz
AĞUSTOS '16	
No Man's Sky	10 Ağustos
Deus Ex: Mankind Divided	23 Ağustos
The King of Fighter XIV	26 Ağustos
Attack on Titan	26 Ağustos
World of Warcraft: Legion	30 Ağustos
Champions of Anteria	30 Ağustos
God Eater 2: Rage Burst	30 Ağustos
EYLÜL '16	
ReCore	13 Eylül
Forza Horizon 3	27 Eylül
FIFA 17	29 Eylül
Final Fantasy XV	30 Eylül



SANAT & SPOR



Football Manager 2016
PC

Oyuna eklenen Create-a-Club ve Fantasy Draft modları ve onlarca ufak yenilikle SI Games takipçilerini yine memnun etti.



NBA 2K16
PC, PS4, X-One, PS3, 360

17 yıldır sekmeden çıkan NBA 2K serisi 2016'da yine rakipsiz, yine türünün en gerçekçisi ve en eğlencelisi.



FIFA 16
PC, PS4, X-One, PS3, 360

Her sene gelişmeyi sürdürdü belki ama FIFA serisinin bu kadar çok oyuncunun gözüne girdiği bir yıl da olmamıştı.



Persona 4: Dancing All Night
Vita

"Persona'nın ritim oyunu mu? İyice saçmaladılar..." nidalarıyla başlayanları bile 10 dakikaya başına kilitler.



Rock Band 4
PS4, X-One

Rakibi Guitar Hero, çok farklı bir şeyler denerken Rock Band serisi yine eski tarzla karşımıza çıktı. Ama şikâyetimiz var mı? Yok!

MACERA & BULMACA

The Witness
PC, PS4

Braid'in yapımcısının yıllardır beklenen yeni oyunu The Witness, hem merak duygunuzu gıdıklayan, hem de kafa yedirten bulmacalarla dolu.

Game of Thrones
PC, PS4, X-One, PS3, 360

Tam da dizinin yeni sezonu bitmişken havayı devam ettirmek için Telltale'in Game of Thrones'u çok iyi bir seçenek. İkinci sezon da yolda ayrıca.

Yeni

S. Holmes: The Devil's Daughter
PC, PS4, X-One

Sherlock Holmes oyunları uzmanı Frogwares, önceki oyunda yaptığı devrimin üstüne bir sürü güzel şey daha katmış.

Yeni

This War of Mine: The Little Ones
PC, PS4, X-One

Savaş kavramını en gerçekçi ve en vurucu şekilde işleyen oyunlardan This War of Mine'ın insanı yine parçalara bölen DLC'si...

Klasik

The Longest Journey
PC

Kompleks hikâye örgüsü ve unutulmaz başkarakteri April Ryan'la yapılmış en iyi point'n click macera oyunlarından.

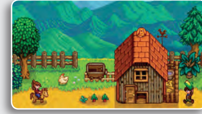
BİR GARİP OYUN



Yeni

Mirror's Edge: Catalyst
PC, PS4, X-One

İlk oyun kadar efsane olamadı ama oynatıyor kendini yine. Ama türüne ne desek ki? FPS? Aksiyon? Spor? Yarış?



Stardew Valley
PC

"Farmville gibi bir şey ne kadar iyi olabilir ki?" diyorsanız şöyle söyleyelim: Yılın en iyilerinden biri!



Chicku
PC, Vita

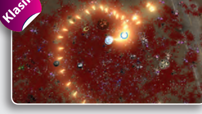
Kaslı tavukların birbirlerini en vahşi şekillerde katlettiği Chicku'da aynı bilgisayar başında 4 kişi sinir krizine girebilirsiniz!



Yeni

35MM
PC

Tarkovsky filmlerini andıran puslu bir Rusya atmosferinde geçen , post-apokaliptik, bol çeşitlilik sunan bir yürüme simülasyonu.



Klasik

Crimsonland
PC, PS4, X-One, PS3, Vita

Beyninizi kapatarak oyun oynayasınız geldiyse size zibilyon uzaylı kestiğiniz ama sonunda her zaman öldüğünüz Crimsonland verelim.

SUICIDE SQUAD

NE KÖTÜSÜ MEMUR BEY, BİZ DE DÜNYAYI KURTARIYORUZ



MERAK EDİYORUZ?

Filmin detayları IMDb'ye düşmeye başladığında filmde King Shark ve Deathstroke olacağı yazıyordu. Peki olacak mı?

Heath Ledger'dan sonra dövmeli ve ilginç tarzıyla yeni Joker'imiz gönlümüzde taht kurabilecek mi? Harley fragmanda yeteri kadar rol çalıyordu. Peki filmin geneli de böyle mi olacak? Harley Quiin manyağı mı yapacaklar bizi?

Batman'in filmde minik rollerinin olacağı açıklandı. Hatta kendisinin klas bir sahnesi fragmanda bile mevcut. Peki bize daha çok Batman verecekler mi? Kötülerimizi kodese tıktığı anı göreceğimiz sahnelerden bahsediyorum. Batman'le olan anılarından bahsetseler falan çok efsane olmaz mı? Daha önce farklı yapımlarda Batman ve Joker'i karşılıklı görmüş olsak da insan yine istiyor.

Bu yılın en büyük beklenti yaratan filmlerinden biri olan *Suicide Squad*, DC Comics'in çok yakında bizlere sunacağı büyük bombası olarak nitelendiriliyor. Gerçi bu bomba ellerinde de patlayabilir. Daha önce DC'nin kendi yapımlarıyla kendini sakatladığını çok kez gördük. *Batman v Superman* sonrası izleyicilerine güven kaybı yaşatan DC ve WB'nin genel olarak çizgi roman okuyucuları üzerindeki itibarı düşük. DCU, piyasadaki en büyük rakibi MCU'ya yetişeceğiz diye iki ayağını bir pabuca soktuğunu hiçbir zaman kabullenemese de aceleyle üretilen işleri genelde sarpa sardırdığı gibi net bir gerçek var ortada.

Herkes *Dawn of Justice*'in üzerimizde bıraktığı belirsiz etkinin ve *Suicide Squad*'ın güzel fragmanlarının arasında kalmış durumda sanırım. DCU şimdilik Sony kadar linç edilmiyor ama unutmayalım ki Deadpool; yarasa adam ve uzaylı oğlanın karşısında tertemiz bir el aldı. *Suicide Squad*, gerek iyi kadro seçimiyle (Will Smith hariç) gerek uygulanan başarılı reklam çalışmalarıyla (video klip hariç), gerekse de yayınlanan fragmanların kalitesi ve gizemli haliyle inanılmaz bir beklenti yaramayı başardı. Duyurulduğu andan itibaren ister istemez elde olan Marvel filmleriyle bir kıyaslama başladı. "DCU'nun *Guardians of the Galaxy*'si olacak" ya da "onun kadar olsa yeter" gibi söylemler her yerde kaşımıza çıkıyor. Ekip ve hikâye olarak pek bir orta noktası olmasa da popülerlik seviyesinde (belki bir çıt intihar ekibimiz önde olabilir) hiçbiri bir *Justice Leuge*, bir *Avengers* değil. Benim şahsi görüşüm henüz ayakları yere basan bir DC süper kahraman filmi ortada yokken neden bir süper villain ekibinin filmini yapıyorlar? Yani önce bir Adalet Birliği kurulsaydı da sonra İntihar Mangası beyaz perdede bizleri eğlendirseydi. Marvel, *Sinister Six*'i çekecek dedikoduları vardı bir ara hatırlar mısınız bilmiyorum ama DC tarafı "bari bunu ilk biz yapalım" diye projeyi hızlandırdı herhalde diye tahmin ediyorum.

Hikâyeyi artık bilmeyen kalmamış olsa gerek. Kötülerden oluşan bir grup, bir görev için bir araya getirilir ve eğlenceli aksiyon filmimiz başlar. Yönetmenin bir önceki filmi olan *Fury*'den aksiyon sahnelerinin ne kadar kaliteli olacağının az çok farkındayız. Peki bu kadar fazla karakteri bizlere ısındırmaları nasıl olacak? Isınmak zorunda da değiliz ama nereden baksak ondan fazla esaslı karakter var kaşımızda ve bu dostlarımıza ayrılan süre bize yetecek mi? DCU evreninde kilit bir film mi olacak yoksa "biz de buradayız" filmi mi olacak? Umarım çıkan sonuç hepimizi memnun eder, daha önemlisi umarım başarılı bir film çıkar da biz DC hayranları olarak filmleri göğsümüzü gere gere savunuruz. -**Emre K.**



Yönetmen: David Ayer **Oyuncular:** Will Smith, Jared Leto, Margot Robbie, Ben Affleck, Cara Delevinge, Jai Courtney, Karen Fukuhara, Jay Hernandez, Adam Beach, Adewale Akinnuoye-Agbaje **Vizyon Tarihi:** 12 Ağustos 2016

DEMİR YUMRUKLU EFSANE

MUHAMMED ALI

"FLOAT LIKE A BUTTERFLY, STING LIKE A BEE"

Muhammed Ali Clay tartışmasız olarak dünyanın gelmiş geçmiş en büyük boksörlerinden ve en önemli sporcularından biri. Ama onu bu denli değerli kılan, sadece ringlerde elde ettiği başarıları olmadı asla. Taraflı tarafsız herkesin saygı ve sevgisini kazanmayı başarmış biriydi o; ancak bunu ne kolay yoldan yaptı ne de nabza göre şerbet dağıttı. Aksine, doğrularından hiçbir zaman şaşmayıp sözünü asla sakınmayarak, haksızlıklara karşı sesini yükselterek, yeri geldiğinde her şeyini feda edip zayıfların yanında yer alarak başardı bunu. O gönüllerin şampiyonu oldu. Kendisinin de sıklıkla dile getirdiği gibi, "en büyüktü."

1942 yılında, ırkçılığın had safhada olduğu yıllarda Kentucky'de dünyaya geldi. O zamanlar adı Cassius Clay Jr.'dı. Siyahilerin hor görüldüğü bir ortamda, ikinci sınıf insan muamelesi görerek büyüdü. Küçücük bir çocukken sırf ten rengi farklı olduğu için kendisinden bir bardak suyun esirgenmesini hiçbir zaman unutamadı. 14 yaşındaki komşusunun "dik bakışlı" olduğu için gece yarısı bir grup beyaz tarafından evinden sürüklenerek çıkarılışını, alnından vuruluşunu ve boğazına dikenli bir tel bağlanıp nehre atılışını da öyle… Boksa çok erken bir yaşta, henüz 12'sindeyken başladı. Bisikleti çalınmıştı ve olayı şikâyet etmek için gittiği polis o sırada boks salonundaydı. Ortamdan çok etkilenen Ali, polis memurunun da teşvikiyle ringlere ilk adımını attı. Sadece 4 yıl sonra, 16 yaşında ilk resmi maçına çıktı. O zamanlar bile inanılmaz bir hıza ve reflekslere sahipti. Çıktığı 167 maçın 161'ini kazandı. 18 yaşında Roma'da düzenlenen olimpiyatlarda altın madalyayla hafif siklet şampiyonu oldu. Ama dertleri bitmedi…

Ülkesine gururla döndüğünde oturduğu restorandan *"Zencilere servis yapmıyoruz"* açıklamasıyla kovuldu. Garsona kibarca "bayan, ben olimpiyat şampiyonu Cassius Clay'im" demesi hiçbir şeyi değiştirmedi. Bu olaya çok içerleyen Ali, Amerika adına kazandığı altın madalyayı nehre attı. Kısa süre sonra da ağırsiklet kariyerine başladı. Diğer boksörlerin aksine gardını alıp yüzünü korumuyor, rakibiyle karşılıklı yumruklaşmıyordu. Tam tersine ringde dört dönüyor, hasmını yoruyor, sonra da seri yumruklarla işi bitiriyordu. Bu o güne dek görülmemiş bir taktikti ve eleştirmenler işe yaramaz olduğu konusunda hemfikirdi. Ama Ali çıktığı 18 maçın 18'ini de kazandı. Alışılmışın aksine maç öncesi konuşmaları menajerine bırakmıyor ve kafiyeli sözcüklerle, rakibini kızdıracak şekilde kendisi yapıyordu. *"Kelebek gibi uçar, arı gibi sokarım"* sözünü ilk kez o yıllarda sarf etmişti örneğin. Durmadan en büyük olduğundan bahsediyor, övünüp duruyordu. Böylece boksa olan ilgi birdenbire arttı. Herkes onu görmek istiyordu; kimileri yine kazandığını kimileriyse ağzının payını aldığını görmek için…

22 yaşında muazzam bir başarıya imza atarak dünya ağırsiklet boks şampiyonluğunu kazanan en genç isim oldu. Derken büyük değişim geldi ve İslamiyeti seçtiğini, "kölelik adını" geride bırakıp Muhammed Ali ismini aldığını açıkladı. Böylece doğduğu ülkede sadece siyah tenli olduğu için değil, Müslüman olduğu için de hor görülür oldu. Pek çok gazeteci onun yeni adını kullanmayı reddetti. Hatta Floyd Patterson adlı boksör *"Dünya ağırsiklet şampiyonunun siyah bir Müslüman olması hem sporu hem de Amerikan halkını küçük düşürüyor"* şeklinde bir demeç bile verdi. Ama Ali buna aldırmadı ve lafını sakınmadan konuşmaya devam etti. *"Ben Amerika'yım. Ben onun tanımadığınız yönüyüm. Ama bana alışın. Siyah, kendinden emin ve kibirliyim; bu benim adım, sizin değil; bu benim dinim, sizin değil; benim hedeflerim, sizin değil. Bana alışın."*

Rakipleri şampiyonluk unvanını alabilmek için ona meydan okumaya başladı. Eski şampiyon Liston bunlardan ilkiydi ve sadece iki dakika içinde nakavt oldu. Bunu arka arkaya galibiyetler izledi. Boksör Ernie Terrell'ın bu maçlardan birinin öncesinde onunla dalga geçip kendisine durmadan "Cassius Clay" diye hitap etmesi ve

Muhammed Ali'nin karşılaşma sırasında rakibine her yumruk atışında "*What's my name Uncle Tom... what's my name?*" (Benim adım ne Tom Amca? Benim adım ne?)" diye bağırması kariyerinin unutulmaz anlarından biridir. Ali'nin öfkesine maruz kalan Terrell 15 rauntta mağlup oldu.

1966'da Amerika Vietnam'a karşı savaş açtığında orduya çağrılanlar arasında Muhammed Ali de vardı; ama o gitmeyi reddetti. "*Vietnamlılar bana hiçbir kötülük yapmadılar ki onlarla savaşayım. Louisville'de insanlar hâlâ pis zenci diye çağırılıp köpek muamelesi görürken ve en basit haklarından bile mahrumken benden üzerime bir üniforma geçirip 10.000 mil ötedeki bir ülkede esmer tenli insanlara bomba atıp kurşun sıkmamı nasıl beklerler? Hayır, beyaz köle efendilerinin beyaz olmayan başka bir millet üzerine baskı kurmalarına, onları öldürmelerine, evlerini yakmalarına yardımcı olmayacağım. Gün böyle kötü işlerin sona erme günüdür.*"

Gazeteler buna benzer demeçlerinin ardından kendisini "*Spor tarihindeki en iğrenç kişi*" ve "*Her vatansever Amerikalının had safhada nefret etmesi gereken adam*" olarak yaftaladı. Muhammed Ali kısa bir süre sonra tutuklandı ve boks lisansı, pasaportu ve unvanı elinden alındı. 5 yıl hapse ve 10.000 dolar para cezasına çarptırıldı. Temyiz süreci sayesinde hapse girmekten kurtulsa da 3,5 yıl boyunca ringlere dönemedi. Bu süre zarfında iflas ettiğini açıkladı. Geçimini ailesinin yardımı ve üniversitelerde para karşılığı yaptığı konuşmalarla sağladı. Vietnam'daki kayıplar ve savaş karşıtı hareketler arttıkça Ali de sempati kazanmaya; servetini ve unvanını kaybetme pahasına, inançları uğruna sisteme ve haksızlığa kafa tutma cesareti gösterdiği için bir kahraman olarak görülmeye başladı.

Sonunda savaş sona erdikten sonra, avukatının "*Bu ülkede boks yapma lisansı olan doksan katil, tecavüzcü, silahlı soyguncu varken Ali'nin lisansının geri verilmemesi keyfi ve mantıksızdır*" şeklindeki efsane savunmasının ardından ringlere geri döndü. Dönemin şampiyonu Joe Frazier'la unvan maçına çıktı ve profesyonel boks kariyerindeki ilk mağlubiyetini aldı. Pasif geçen 3,5 yılın ardından formunu iyice yitirmiş ve yavaşlamıştı; bu kadar zor bir müsabakaya hazır olmadığı açıktı. Ancak şampiyonluğunu çabucak geri almak isteyen Ali bunun kendisini durdurmasına izin vermedi, aynı yıl 6 maça daha çıktı ve hepsini kazandı. Fakat Ken Norton'la olan karşılaşması sırasında çenesi kırıldı ve ikinci yenilgisini aldı. Bunun üzerine kariyerinin sona erdiğini, bir daha eski günlerine asla dönemeyeceğini iddia eden haberler yayınlandı. Ama Muhammed Ali yılmadı ve sadece 1 yıl sonra hem Norton'u yendi, hem de Fraizer ile dönemin şampiyonu Foreman'ı arka arkaya nakavt ederek ikinci dünya şampiyonluğunu ilan etti. "*Kaybedemem, çünkü dünyanın dört bir yanındaki insanlar için dövüşüyorum. Eğer kazanırsam onlar da kazanır. Kaybedersem onlar da kaybeder*" şeklindeki açıklaması çok konuşuldu.

Sonraki yıllarda unvanını kaybedip bir kez daha geri alarak üç kez dünya ağırsiklet boks şampiyonu olan ilk sporcu olma başarısını gösterdi. Sonunda onu yenen parkinson hastalığı oldu. Zoraki emekliliğe ayrılan Ali, Geleceğe Dönüş'ün yıldızı Michael J. Fox'la birlikte bir dernek kurarak bu hastalığa karşı savaştı, UNICEF'e bağışlarda bulundu, Körfez Savaşı sırasında Saddam Hüseyin'le görüşme talep ederek esir düşen askerleri geri aldı. 1996 Atlanta Olimpiyatlarında kendisine nehre attığı madalyanın bir yenisi takdim edilmiş, Amerika bir nevi resmen özür dilemiştir. Olimpiyat meşalesini yakan Ali o törende dünya basketboluna damga vurmuş Malone, Shaq, Pippen ve Divac gibi efsanelerin büyük sevgi gösterisine maruz kaldı. 11 Eylül saldırılarının ardından kendisine, "Böyle bir şeyi yapan kişilerle aynı dini paylaştığınız için ne hissediyorsunuz?" diye soran muhabire "Siz Hitler'le aynı dini paylaştığınız için ne hissediyorsanız onu" şeklinde verdiği cevap efsanedir. Kısacası yaşayan efsane teriminin hayat bulmuş haliydi o. Sadece 20. yüzyılın en büyük sporcularından biri değil, aynı zamanda en değerli insanlarındandı. Mekânın cennet olsun şampiyon. **-M. İhsan**

ÇOCUK YÜREKLİ DEV

Boks gibi kanlı ve acımasız bir sporun en büyüğü olmasına rağmen rakiplerinin aksine her zaman neşeli, güler yüzlü ve aşırı derecede geveze bir insandı Ali. İnsanlarla şakalaşmayı, kafiyeli kelime oyunları yapmayı çok severdi. Ve bir de çocuklara hokkabazlık numaraları çekmeyi. Afrika'da düzenlenen şampiyonluk maçının ardından kutlama yapmak yerine siyahi çocuklarla sihirbazlık numaraları yaparken görüntülenmiştir mesela. Üstelik bu işte o kadar iyidir ki David Copperfield tarafından "kusursuz" olarak tanımlanır: tinyurl.com/ogz-105-ali-sihirbazlik

MUHAMMED 'ROCKY' BALBOA

Sylvester Stallone'nin en meşhur filmlerinden Rocky'nin ilham kaynağı Muhammed Ali'nin ta kendisidir. Ünlü oyuncu senaryoyu Ali'nin maçlarından birini canlı olarak seyrettikten hemen sonra, üç buçuk günde yazmıştır. Daha sonra, Stallone 1977 Oscar Ödülü töreni sırasında En İyi Yardımcı Kadın Oyuncu ödülünü açıklamak için mikrofonun başına geçtiğinde sahneye Muhammed Ali de çıkmış ve ikilinin arasında esprili bir atışma yaşanmıştır. Stallone daha sonra, "Belki bu gece Oscar ödülü alamayacağım ama yüzde yüz onaylı bir efsanenin yanında durmayı inanılmaz bir ayrıcalık olarak gördüğümü söylemem gerek," demiştir: tinyurl.com/ogz-105-ali-sly

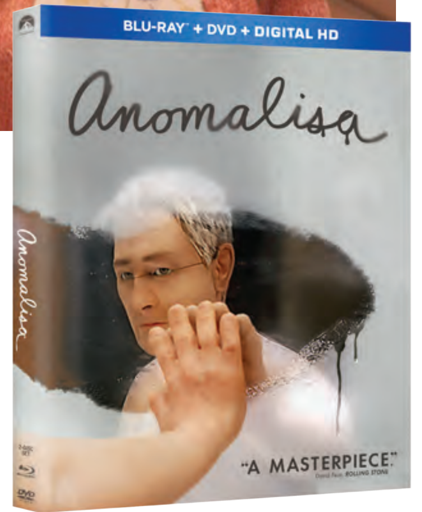


"Ali" filminin galasında Will Smith'le fotoğraf çektirirken.

HOLLYWOOD BULVARININ TEK İSTİNASI

Hollywood'un yıldızlar bulvarını bilirsiniz. Pek çok ünlü oyuncunun, şarkıcının ve sporcunun isimleri altın renkli yıldızlara yazılır ve kaldırıma döşenir. Muhammed Ali ise adı yerde değil de duvarda yer alan tek isimdir çünkü kendisi "Benim adım peygamberin ismidir. İnsanların o ismin üstüne basmasını istemiyorum" demiştir ve bu dileği tabii ki yerine getirilir.





ANOMALISA

HER ŞEYİN AYNI OLDUĞU DİYARDA

Yazıya başlamadan belirtmem gerekir ki; *Anomalisa* her yaşa hitap eden öyle cıvıl cıvıl bir animasyon değil. Hatta direkt olarak yetişkinlere hitap eden bir film hem içerik hem de biçim olarak. Bu küçük uyarıdan sonra kalanlarla mevzumuza girişelim derim, zira değineceğimiz konular hiç de yabana atılır cinsten olmayacak.

Bilenler bilir senarist **Charlie Kaufman** bir deli adam. *Being John Malkhovich*, *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* gibi beynimizi fena halde gıdıklayan filmlerde imzası bulunan bu kaçık zihnin 2005'te kaleme aldığı, yine aynı oyuncular tarafından sahnelenen tiyatro oyunundan uyarlanmış *Anomalisa*. Müşteri ilişkileri uzmanı olan Michael'ın 1,5 günlük bir serüveni bu aslında. Kısacık bir zaman dilimine sıkışmış ama bir o kadar da evrensel ve insani problemlerin kuklalar üstünden bir anlatımı.

Michael için hayat çekilmezdir, sıkılmıştır. Çünkü herkes ona aynı surette ve seste görünmektedir artık. Bir konferans için geldiği otelde "kendi sesine sahip" Lisa ile tanışması onun için bir kırılma noktası olur ve kendi benliğiyle birlikte dünyanın gidişatını da sorgulamasına yol açar. **Kaufman** bu son derece basit ama derinlikli öyküsünü stop-motion tekniği ile canlandırılmış insanımsı kuklalar üzerinden anlatmayı seçmiş. Yalnızca Michael ve Lisa'nın farklı suratları varken diğer tüm karakterler benzer ve "ayarlanmış" mimiklere ve sese sahipler. Bu kuklaların son derece gerçekçi şekilde yapılmış animasyonları bize bunun normal bir film olduğu hissiyatını verirken birbirinin aynı suratlar da bir o kadar yabancılaşmamızı sağlıyor. Michael, Lisa'da bulduğu farklılığı tarif edemedikçe biz de kendi ilişkilerimizde neyin özel olduğunu, birisine niye çekilip âşık olduğumuzu sorgular şekilde buluyoruz kendimizi.

Fregoli Sendromu olarak adlandırılan yanılsama ve herkesi tek bir kişi olarak algılama rahatsızlığından mustarip olduğu bize her fırsatta hissettirilen "normal" aile babası Michael'ın içinde yaşadığı mükemmel boşluk hangi birimize tesir etmiyor ki? Kullandığımız anti-depresanlar, kişisel başarı kursları, doğal yaşam arayışları hep bu iletişim açlığından kaynaklı eksiklikleri kapatmak için değil mi? *Anomalisa* "farklı" bir film. Evet, temposu biraz düşük ve olayların çoğu kısıtlı mekânlarda geçiyor. Fakat bu, o mekânlara bir dünya sığdığı gerçeğini değiştirmiyor kesinlikle. **Kaufman**'ın acıtan dürüstlüğü herkesin kaldıramayacağı soruları yüzümüze çarpıyor. Lay lay lom hayatlarımızın parlak naylondan jelatinlerini yırtarak altındaki çürümüşlüğü göstermekten hiç çekinmemiş kendisi. Michael kendi biricikliğinde hapsolurken, saf Lisa sadece bir birey olmaya çabalıyor. İkisinin yalnızlığından doğan birliktelikleri ise parlak gün ışığında tüm çıplaklığı ve sıradanlığı ile karşılarına dikilirken sesler ve yüzler yine iç içe geçmeye başlıyor Michael'in zihninde ve büyü bozuluyor. İçinde hepimize dair cevaplı cevapsız pek çok soru barındıran bu hüzünlü masal son yılların en orijinal ve derinlikli filmlerinden, sıkı bir beyin jimnastiği isteyenler kaçırmasın. **-Eren E.**

Yönetmen: Duke Johnson, Charlie Kaufman **Oyuncular:** David Thewlis, Jennifer Jason Leigh, Tom Nooan **IMDb Notu:** 7,4

EDİTÖRÜN NOTU: *Psikolojik olarak bitik bir insanlığın dürüst ve trajikomik bir portresini çizmiş Anomalisa. Çağımızın hastalığı yalnızlığa Kafkaesk bir güzelleme.* ★★★★☆

YANILSAMALAR İÇİNDEKİ BENLİK

FIGHT CLUB (1999)
David Fincher'ın bu modern klasiği, anlatıcı karakterin Tyler Durden isimli kendisinin zıttı bir adamla tanışıp birlikte kurdukları bir underground dövüş kulübünün hikâyesini anlatır. Fakat her şey göründüğü gibi midir? Tyler Durden aslında kimdir? İzleyici finalde fena ters köşe olurken film de unutulmazlar arasına girer.

BLACK SWAN (2010)
Nina yetenekli bir balerindir fakat potansiyelini tam olarak açığa çıkarmak için bastırdığı her şeyi ortaya koyması gerekmektedir. Psikolojik yönü epey ağır olan, kâbusla gerçeğin ayrımının yok olduğu bir anlatıma sahip Black Swan.

THE WIZARD OF OZ (1939)
O ünlü "Artık Kansas'ta değilsin Dorothy" repliğiyle akıllara kazınan bu masalsı film, derinliğine inildiğinde "Bunalım Dönemi" Amerikası'nın tüm travmalarını yansıtan muhteşem bir alegoriye dönüşür.



1. SEZON

PREACHER

SAF İYİLİK VE SAF KÖTÜLÜK BİR ARADA

Garth Ennis ve **Steve Dillon**'ın şahane hayal güçlerinin tanışmalarını kutlamak için ortaya çıkardıkları bir ürün *Preacher*. Ve tabii ki yer yer aykırı ama genelde pek başarılı çizgi romanları okuyucularla buluşturan Vertigo Comics'in bize sunabileceği türden bir yapım. Ana karakterimiz pek alışık olmadığımız şekilde tasvir edilen bir vaiz, bir vampir ve pis işler erbabı bir hanım.

Çizgi romanda temel hikâye 66 fasikülden oluşuyor. Çizgi-roman halindeyken de kendinden yeterince söz ettiren *Preacher* şimdi televizyon dünyasına adım attı ve serinin hayranı olan bizleri pek bir heyecanlandırdı. Hem de çizgi romanda gördüklerimizin henüz yüzde birlik kısmıyla. Konunun hassasiyeti gereği küçük kırpmalar olacağını projenin ilk duyurulduğu gün tahmin etmiştim. Evet, televizyon için sert bir yapım olacağı belliydi ama "Bazı kesimleri kızdıracak hikâyesini nasıl törpüleyecekler?" ya da "Törpülenmesi güzelim hikâyeyi çöp eder mi?" gibi soru işaretleri de vardı kafamda. Ama ilk bölümü izleyince *Preacher*'in AMC'nin en iyi serilerinden biri olma yolunda olduğunu gördüm.

Karakterlere olabildiğince sağdık kalmaya çalışmışlar. Hikâye şimdilik farklı ilerliyor gibi gözüküyor ama ilk sezonu bitirmeden çizgi romandan ne kadar uzaklaşıldığını görmemiz pek mümkün değil. Asıl hikâyede kendini ilk sayıdan belli eden bazı şeyler dizide gizem unsuru olarak karşımıza çıkabiliyor. Dizinin çekimleri, genel olarak oyuncu seçimleri ve hikâyenin televizyona aktarımı gayet başarılı gözüküyor. Yalnız çizgi romanın genel hatlarından acayip bahsedesim var ama susuyorum, dev spoiler olur :(-**Emre K.**



Yaratıcılar: Evan Goldberg, Seth Rogen, Sam Catlin **Oyuncular:** Dominic Cooper, Joseph Gilgun, Ruth Negga
IMDb Puanı: 8,7 **Yayınlandığı Kanal:** AMC

EDİTÖRÜN NOTU: *Zaten Goldberg ve Rogen serinin çok büyük hayranı, bu denli kült bir hikâyeyi harcatacak adamlar değiller (diye umuyorum).* ★★★★☆

PENNY DREADFUL


3. SEZON FİNALİ

Geçen yıl dizinin 2. sezonu için hangi övgüleri dizdiysem 3. sezon için de aynıları geçerli. Venessa'nın 2. sezon finalinde içine düştüğü yalnızlık ve ekip üyelerinin hepsinin bir tarafa dağılması bu sezonun da girizgâhını oluşturuyor ve hayattan kopup dağıtmış bir **Eva Green** görüyoruz. Sir Malcolm Afrika'ya gitmiş ve kayıplarının yasını tutmaktadır. Ethan ise Amerika'ya doğru polis gözetiminde yola çıkmıştır.

İlk bölüm, Dr. Frankenstein'ın okul arkadaşı Dr. Jekyll'ı yardıma çağırmasıyla güzel bir sürpriz yaparken, onun yarattığı canavarlar da kendi yollarında oldukça ilginç durumlarla karşı karşıya kalıyorlar. Venessa'nın psikolojik yardım için gittiği Dr. Seward'ın da katılımıyla yeni sezon güç kazanıyor ve özellikle 4. bölümde TV tarihinin en iyi bölümlerinden birine imza atılmış.

Hani oyunculuklar o kadar etkileyici ki insan her anında gerilip hüzünleniyor serinin. Yalnızca Dorian Grey ve Lily'nin hikâyesi biraz tökezliyor gibi. Onun haricinde yine gotik korkunun uçlarında gezinen ve her dönemecinde bizi şaşırtmayı bilen harika bir sezon izledik. Artık Emmy'lerde şu seriye hak ettiği ödüller verilsin yahu! Bir de, **Eva Green** kendini heder etmiş resmen. Şu an izleyebileceğiniz en iyi korku-gerilim dizisi budur net, kaçıran üzülür. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *3. sezon daha geniş çaplı öyküsüne rağmen bizi yine korkunun girdaplarına atmakta zorlanmıyor.* ★★★★★

Yaratıcı: John Logan **Yönetmen:** James Hawes, Brian Kirk, J.A. Bayona, Coky Giedroyc
Oyuncular: Eva Green, Josh Hartnett, Timoth Dalton **IMDb Notu:** 8,2


FİNAL

PERSON OF INTEREST

Her sezonuyla kalitesinin üstüne koyan, hikâyesini genişleten ve daha da etkilemeyi başaran bir dizi *Person of Interest*. Oysa o kadar masum başlamıştım ki ilk bölümü izlemeye. Şimdiyse diziyi bitirip rafa kaldırırken gözlerim dolu, aklımda deli sorular var.

Person of Interest son sezonlarda arttırdığı yapay zekâ ve insan arasındaki ilişkinin dibine final sezonunda iyice vurdu. Bir yapay zekânın insanları anlamaya çalışması, insanların inandığı gelecek uğruna birçok şeyi görmezden gelmesi gibi temalar hem bağ kurduğumuz, hem de kin güttüğümüz karakterler aracılığıyla işlendi. Bunun üstüne beş sezondur üstüne konan hikâyenin kapısı rahatsız edici olmayan bir açıklıkta bırakılarak dizi noktalandı.

Belki yayıncı kanal sebebiyle az bölüm sayısına ve az aksiyona sahip olan final sezonu biraz hızlı geçti Fakat *Pol* harika hikâyesi ve hikâye anlatımıyla gönüllerimizdeki ebedi yerini garantiledi. **-Furkan K.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Dizinin kalitesine yakışan etkileyici bir final sezonu...* ★★★★☆

Yaratıcı: Jonathan Nolan **Oyuncular:** Jim Caviezel, Michael Emerson, Amy Acker
IMDb Notu: 8,5 **Yayınlandığı Kanal:** CBS



HABERLER



VINYL İPTAL EDİLDİ

HBO'nun heyecanla duyurduğu, Mick Jagger ve Martin Scorsese'in imzası bulunan Vinyl, kötü eleştirilerin ve düşük reytinglerin ardından iptal edildi. Geçmiş olsun.



BU SEZON DAHA FAZLA MR. ROBOT

13 Temmuz'da başlayacak 2. sezonu için hazırda beklediğimiz Mr. Robot'tan güzel bir haber var. Bu seneki sezon 10 bölümden değil, 12 bölümden oluşacak. Yani fazladan 100 dakika! Yani 6000 saniye!





GOJIRA - MAGMA

KARANLIK, RUHUMUZA ÇÖKERKEN

Yaz sıcakları yine tüm ağırlığıyla omuzlarıma yüklenmişken Magma isimli sıcağı çağrıştıran bir albümü dinlemek her ne kadar mantıklı gelmediyse de Gojira uzun zamandır takip ettiğim, duruşlarını ayrıca beğendiğim bir gruptu ve yeni albümlerini dinlemek kaçınılmazdı.

Ben de taktım kulaklığımı ve sıkılırsam sonra devam ederim minvalinde açıp dinlemeye başladım albümü… Ve… Bitti. "Nasıl ya?" dedim, kısa mıymış ki bu kadar acep? Veya arada parça mı atladım? Hayır, gayet 50 dakikaya yakın sürmüş ve fark bile etmemişim dinlerken.

Bu yüzeysel monologlarla anlatmaya çalıştığım şey şu ki; **Gojira** alenen kendini aşmış, aşarken de eski epik düzenlemeleri ve teknik cambazlıkları bir kenara bırakıp saf duygulara yönelmiş *Magma*'da. O duygular ise yoğun bir acı, varoluşa derin bir isyan ve ruhun bu dünyada maruz kaldığı çeşitli ıstırapların bir dökümü gibi aslında. Misal albümün çıkış parçası *Silvera*'nın bir dizesinde "when you change yourself, you change the world" diyor grubun beyni **Joe Duplantier**. Evet, yaşadığımız karanlık bir çağ, fakat değişime inananlar için hâlâ umudun olduğunu nakşetmiş sözlerine. Albümün genel dokusuna sinmiş olan zifiri karanlık havayı az buçuk dağıtan bunun gibi sözler sizi de parçalar arasındaki girift yapıya katıyor ve Gojira'nın sert müziği eşliğinde kendi acılarınızla yüzleşip onları aklınızdan uzaklaştırıp rahatlıyorsunuz.

Albümün bu ağır tonu şüphesiz ki **Duplantier** kardeşlerin albüm kayıtları sırasında kaybettikleri annelerinden izler taşıyor. Her yeni başlangıcımızın, bitişlerin hüzünlü değirmeninde yoğrulup şekillenmesi gibi grubun müziğine acıları katık olmuş, ama aynı zamanda giden ruhun bulduğu huzura da atıflar var sözlerde. Onların bu sade arınışı proggressive ve death metal arasında gidip gelen notaların içinden dolanıp gelerek beynimizdeki imgelem alanını doldurmuş. Üzgünseniz, hayat hep limon veriyorsa dinleyin bu albümü, karanlığı kalbinizde yoğun şekilde hissediyorsanız veya. Öyle ortaya karışık hislerin iç içe geçtiği girdap gibi sizi de içine çeken bir eser bu. Hatta Metallica'nın ünlü "Black" albümüne de epey bir benziyor diyebilirim.

Ama bu demek değil ki Magma baştan sona bir ağıt havasında geçiyor. Aksine *The Cell* gibi acayip agresif ve içinizde headbang isteği uyandıran parçalar da mevcut. Gojira'nın doğaya ve insanın iç dünyasına olan duyarlılığı her daim onları metal müzik arenasında farklı bir yere koymuştur. Fransa'nın kırsalından kopup gelmiş olmaları onların sözlerinde hep bir doğaya özlemi, onun yok edilmesine karşı öfkelerini betimlemiştir. Burada daha çok günümüz dünyasındaki kopukluklara, kayıplara değinseler de *The Shooting Star* ve *Low Lands* gibi şarkılar o pastoral izleri halen taşıyorlar. Biz insanlar ne kadar karanlığın soğuk dokunuşuna kendimizi kolayca bıraksak da o gelip geçicidir. Zira her bulutu kovalayan bir güneş vardır ve her gölgenin var olabilmesi için ışık gerekir. *Magma'nın* öfkeyle püskürüp sonrasında soğuyup sakinleşen yapısı da ruhumuzun bu gel-gitlerine tutulmuş kristal berraklığında bir aynadır belki de. **-Eren. E**

EDİTÖRÜN NOTU: *Magma bir çeşit terapi albümü. Yoğun ve sıcak, üzerinize çöreklenip, hüznüyle sarıp, dertlerinize ortak olan bir yol arkadaşı çoğu zaman.* ★★★★☆


EUROPE



Ofiste Çalanlar

1. **Europe** – Rock the Night
2. **Cloud Control** – Promises
3. **Ursine Vulpine ft. Annaca** – Wicked Game
4. **Superbeat Xonic** – Kitty From Hell
5. **Low Roar** – I'll Keep Coming

Soundtrack



KABANERI OF THE IRON FORTRESS



Kabaneri nasıl bir sürü farklı temayı başarılı bir şekilde bir araya getiriyorsa, soundtrack'i de aynı şekilde bir sürü farklı türün enfes bir çorbası. Elektronik, hard rock, orkestral ve geleneksel Japon melodileri komple iç içe geçmiş durumda. Serinin genel sert tonu tabii ki müziklere de yansımış, öyle ruh dinlendirici bir şeylerle pek karşılaşamıyorsunuz. Epik, acılı müziklerle dolu albüm. Oryantal sosu da bulunan Vivalabiba favorim şu an için. Ayrıca sürekli enstrümantal gitmeyen soundtrack albümlerini özellikle severim ki bu da öyle. Vokalli müziklerde de serinin genel prodüksiyon kalitesine yakışacak şekilde işini iyi yapan, başarılı sanatçılara çalışılmış belli ki, bayağı iyiler. **-Ömer**



DEEP FOREST
EVO-DEVO

90'ların başlarında (kökleri 70'lerin psychedelic rock'ına kadar uzanan) bir furya doğmuştu New Age müziği adı altında. Yaklaşan yeni milenyumun da gazıyla cidden çok güzel ve dünyanın her kültüründen beslenen müzikler üretildi. Uzun zamandır piyasada olmalarına rağmen Kitaro'lar, Vangelis'ler, Karunesh'ler hep bu dönemde popüler oldular. Fransız grup **Deep Forest** 92 de çıkardığı ilk albümlerinden beri bu "dünya müziği" algısını tekno ve dans ritimleriyle birleştirerek dinlemesi zihin açan bir müziğe imza atmıştı. Buddha Bar dinleyenlere zaten yabancı gelmeyecektir, ama ilk kez dinleyecekler huzurlu Hint ezgilerinden neşeli chill-out melodilere geçişlerde afallayabilirler. İnsan ruhunun derinliklerindeki o daha doğaya yakın tarafımıza seslenen, belki biraz da Paganist damarımızı gıdıklayan bir çalışma *Evo Devo*. Bizi günlük karmaşanın ve betonların uzağındaki ormanın derinliklerine davet eden bir albüm bu. Etnik müziklerden ve bunların modern füzyonlarından zevk alanlar kaçırmasın. Zira yeni çağ gelmiş ve geçmiş olabilir, lâkin müziğe olan etkisi halen çok güçlü. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Az ruhum dinlensin, az dans edeyim, bu sırada da dünyayı bir bütün olarak göreyim diyenlerin müziğine buyurun.* ★★★★★

RED HOT CHILI PEPPERS - GETAWAY



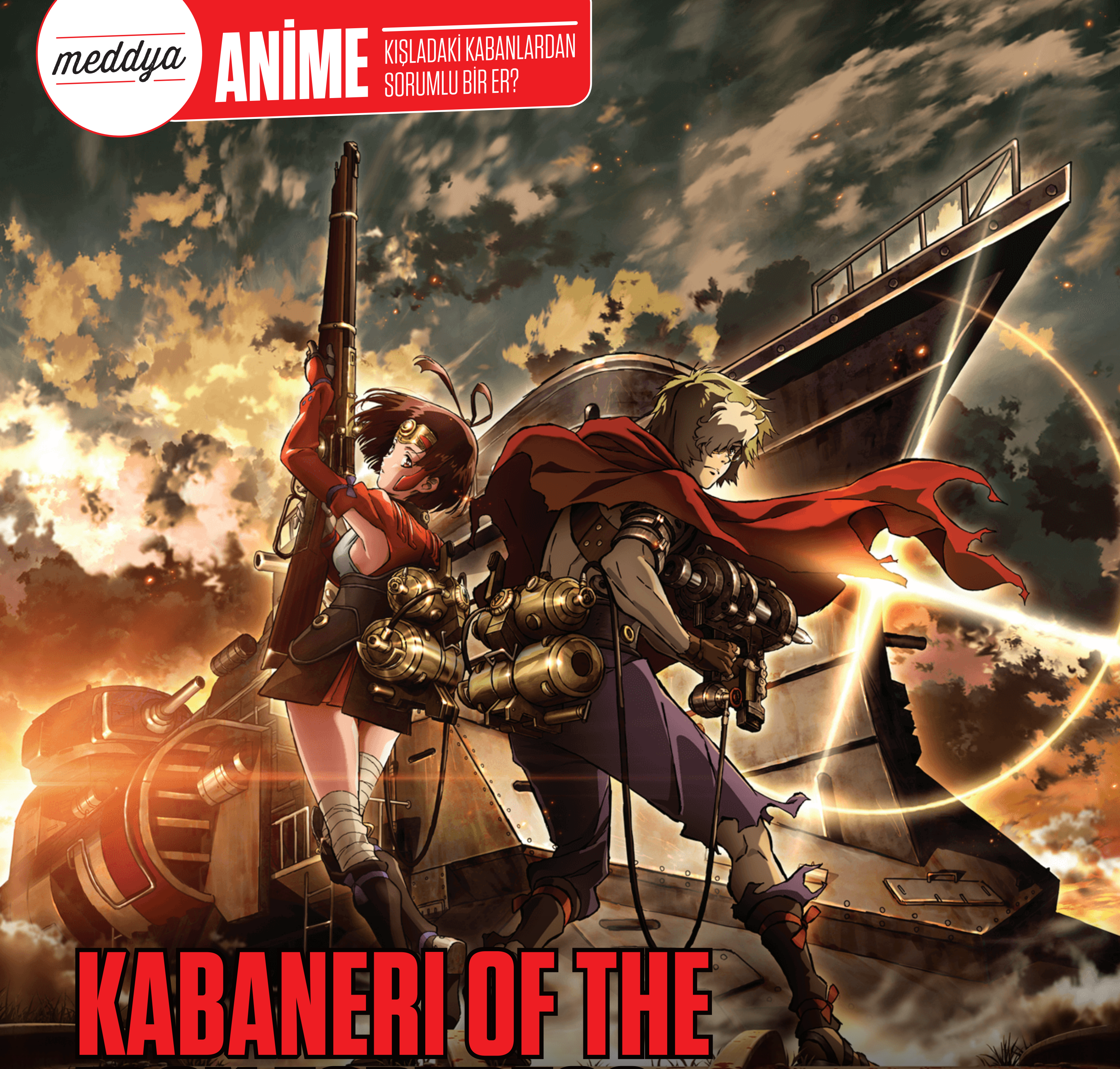
RHCP her nasılsa yıllar geçse de eskimeyen bir grup. Ne eğlenceleri azalıyor ne de fiziksel görünüm haricinde bir yaşlanma belirtisi gösteriyorlar. *Getaway* sizi kolaylıkla *By the Way* ve *Californication* zamanlarına götürüp bırakacaktır. 88'den beri çalıştıkları yapımcılarını bu albümde Danger Mouse'dan **Brian Burton** ile değiştirmişler ve mix'lerde de Radiohead'in gediklisi **Nigel Godrich** var. İkilinin gruba atmosferik katkısı büyük ve pek tutmadığım *I'm With You* kaydından sonra ileriye atılmış harika bir adım olmuş *Getaway*.

İlk single olan *Dark Necessities* funk ve eğlenceli yapısıyla tam bir RHCP parçası, ama albümde *Go Robot*, *Feast of Flowers*, *The Hunter* gibi grubun yenilikler denediği parçalar da mevcut. Valla ben çok sevdim *Getaway*'i, hiç baymıyor. İçinize enerji aşılayan **Anthony Kiedis**'in vokalleri ve **Flea**'nın kaygan bass'ları yerli yerinde. Olmuş yahu, özlediğimiz hareketler bunlar :) **-Eren E.**



EDİTÖRÜN NOTU: *Getaway yıllar sonra eski bir dostla karşılaşıp muhabbete kaldığınız yerden devam etmek gibi.* ★★★★★

KIŞLADAKİ KABANLARDAN SORUMLU BİR ER?



KABANERI OF THE IRON FORTRESS

ATTACK ON ZOMBİ

İçinde bulunduğumuz bahar sezonunun en büyük prodüksiyonu Kabaneri ve bayağı bir ilgi toplamayı başararak harcanan paranın ve emeğin karşılığını da sonuna kadar veriyor diyebilirim.

Çok alakasız üç konsepti birleştiriyor Kabaneri: Feodal Japonya, steampunk ve zombiler! Daha doğrusu zombi değiller, Kabane isminde hızlı ve sadece kalplerine gelen sert bir darbeyle ölebilen, anormal versiyonları da olabilen tipleri kesiyor ekibimizdekiler. Ama yine de zombilerle karıştırırsanız da kimse kızmaz, öeğğğğğ üöğğğğğ efektiyle geziyorlar ve ısırılırsanız Kabane'ye dönüşüyorsunuz neticede.

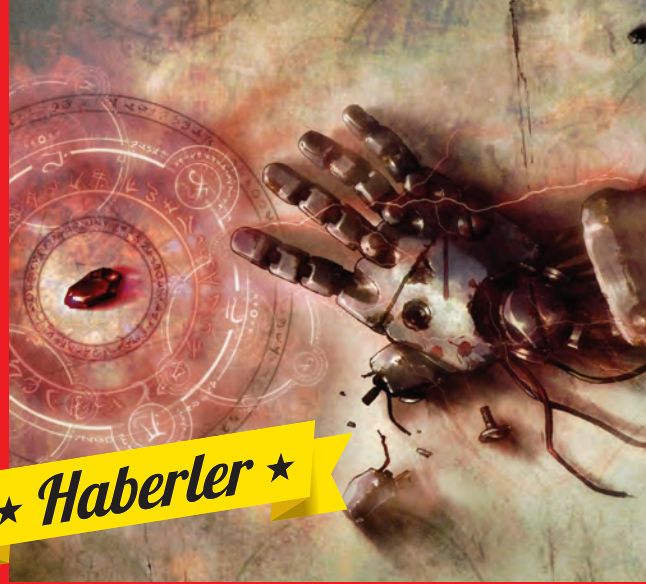
Aksiyon aşırı sağlam Kabaneri'de. Zaten seri Attack on Titan'ın ekibi tarafından ve bir o kadar para harcanarak hazırlanmış, daha azını beklemiyorduk. Ama bu über animasyon kalitesinin yanına serinin kendi tuhaf kurgusunun getirdiği aksiyon hissiyatı da girince çok başka, çok sert bir şey olmuş. Yani nasıl diyeyim, o steampunk tasarımlı silahlar yerine normal ateşli silahlar olsa aksiyon kesinlikle bu kadar etkileyici olamazdı. Ekibimizin yolculuk ettiği, kale gibi korunaklı bir şekilde inşa edilmiş tren, katanalarla mızraklar, ve de tabii bolca kan serinin etkisini daha da arttırıyor.

Hikâye biraz tırt yalnız, karakterler de sinir bozucu derecede geri zekâlılar. Daha düşük seviye bir yapım olsa göze batarlardı bunlar ama Kabaneri'nin genel sürükleyiciliği vs. güzel olunca hikâye ve karakterler de araya kaynıyor bir şekilde, çok can sıkmıyorlar.

Hem genel yapı olarak hem de aksiyon hissi olarak kendine özgü çok sert ve çok sürükleyici, oyun tabiriyle konuşmak gerekirse, AAA bir yapım Kabaneri. Büyük çaplı bir şeyler izlemek isteyenler kaçırmasın. **-Ömer**

"I AM THE BONE OF MY SWORD. STEEL IS MY BODY, FIRE IS MY BLOOD. I HAVE CREATED OVER A THOUSAND BLADES- BU NE OLM!?" -ÖMER

BİR GÜN, OSCAR,
SANA HAYATIMI
VERECEĞİM.



★ Haberler ★

● Ian McKellen, katıldığı bir programda gelen istek üzerine, hastası olduğumuz aksanıyla, Fate/Stay Night'taki Archer'ın Noble Phantasm'ı **Unlimited Blade Works**'ün meşhur sözlerini okudu. Kendisi Shakespeare eserleriyle son derece içli dışlı olduğundan kırık dökük bir İngilizceye sahip UBW'yi okurken pek de yüzünde güller açtığı söylenemez ama F/SN seven biri için inanılmaz epik ve inanılmaz eğlenceliydi ^_^ *tinyurl.com/ogz-105-ubw*

● **Fullmetal Alchemist**'in Japon yapımı live-action filmi geliyor. Yönetmen Fumihiko Sori başarılı sayılabilecek bir isim (Dragon Age: Dawn of the Seeker, Ashita no Joe live-action) ve "şimdiye kadar bu filmi yapabilmek için yaşadım" şeklindeki açıklamaları umut vaat edici. Ama söz konusu FMA olunca endişe de büyük oluyor. Üstelik tüm hikâyeyi tek filmde işleyeceklermiş. Bu olmadı işte…

● Yılın ilk yarısının **en çok satan manga ciltleri** One Piece 80 (2.8 milyon), One Piece 81 (2.4 milyon) ve Attack on Titan 18 (1.9 milyon) oldu.

● Sezonun sevimlilerinden **Kumamiko: Girl Meets Bear**'ın finali ağır negatif tepkilere yol açtı, hatta mangaka Masume Yoshimoto da tepki koyanlardan biriydi.

● Tarihin en hastalıklı kara komedilerinden Zetsubou-sensei'in mangakası Koji Kumeta'nın yeni mangası **Katteni Kaizo** için Zetsu'nun animesini de yapan Shaft'tan tanıtım videoları geldi. Hissiyat çok ama çok tanıdık.

● Kenshin'in mangakası **Nobuhiro Watsuki**'nin yeni, "gizli" bir seri üzerinde çalıştığı söylendi. Embalming bittiğinden beri sesi çıkmıyordu. Hadi Watsuki usta, bir hit seri daha!

● **Ore Monogatari**'nin mangası bu ay bitiyor. Nodame'nin mangakası Tomoko Ninomiya'nın **87 Clockers** mangası da aynı şekilde. **Nisekoi**'ninki de son bölüme girdi. Duygusal seriler bitsin de iyice kalasa bağlayalım zaten! Peh!

● Okurlarını beklemekten bezdiren manga serisi **Berserk** bu ay devam ediyor. Aylık yayınlanacağı söyleniyor ama geçen yıl da öyle demişti mangaka Kentarou Miura.

● Bir ay gelecek ve burada **Gundam** haberi olmayacak, inanıyorum. Bir anket gösterdi ki Japon üniversite öğrencilerinin %68'i 1979 yapımı ilk Gundam serisini hiç izlememiş. Üzücü gibi duruyor ama tersten bakarsanız da %32'si izlemiş aslında, bence kötü değil. Yüzde kaçımız 79 yapımı bir Türk dizisi izlemişizdir ki mesela?

● 500'e yakın Hunter x Hunter hayranına en sevdikleri karakter soruldu. Tamamı erkek olan katılımcılardan çıkan sonuç: 1. **Biscuit**, 2. Heavens Arena'nın 200. katının resepsiyonisti, 3. Machi. Seriyi bilen biri bana şu resepsiyonistin olayını açıklayabilir mi?!?

CİNSİYET AYRIMCILIĞI TARTIŞMALARI



When Marnie Was There'in yapımcılığını yaptıktan sonra Ghibli'den ayrılan Hiromasa Yonebayashi, "Ghibli'de ileride kadın yönetmen olabilir mi?" sorusuna şöyle bir yanıt verdi: "Ne tip bir film olacağına bağlı. Kadınlar daha gerçekçiler. Erkekler ise daha idealist olma eğilimindeler ve fantastik filmler daha idealist bir yaklaşım gerektiriyor. Erkeklerin seçiliyor olmasının tesadüf olmadığını düşünüyorum."

Büyük tepkiler geldi tabii. Ghibli'nin birçok filminin kadın yazarların romanlarından/mangalarından uyarlandığı hatırlatıldı, çeşitli anime serilerinde yönetmenlik yapan kadınlardan örnekler verildi. Yonebayashi de bunun üzerine "ders aldım, film yapmakla cinsiyetin bir ilgisi yok, en derin özürlerimi sunarım" şeklinde bir açıklama yaparak kendini affettirdi. Olay tatlıya bağlandı.



VIOLET EVERGARDEN

YENİ ANİMELER

● Önce birkaç isim her zamanki gibi: Kiss Him Not Me, Heroes Dismissed, Acca, Haikara-san ga Tooru, Little Witch Academia, Masamune-kun's Revenge, Miss Bernard Said, Armed Girl's Machiavellism, Hitori no Shita, Piacevole, Starmyu (2. sezon), My Hero Academia (2. sezon).

● **Violet Evergarden** isminde de yeni bir seri duyuruldu. Bayağı iddialı, büyük bir prodüksiyona benziyor da o yüzden ayrıca yazayım dedim.

● Efsane seri Astro Boy'un öncesini anlatan **Atom the Beginning** mangası da anime haline getiriliyor.

● En ünlü mahou shojo serilerinden **Cardcaptor Sakura**'nın yeni bir animesi geliyor. Başka ayrıntı yok henüz.

● Negima'nın yan manga serisi **UQ Holder** da animeleşiyor.

● Japonya tarihinin en sevilen manga ve animelerinden **Kochikame**'nin 40. yılı şerefine yeni bir anime duyuruldu. Seri mi olacak, özel bölüm mü olacak belli değil ama eski seslendirme kadrosu yeniden toplandı.



KOCHIKAME



FACEBOOK, KULLANICISI OLMAYANLARI DA TAKİP EDECEK

KAÇABİLİRSİNİZ AMA SAKLANAMAZSINIZ

Üyelerinin, kendileri hakkında her türlü bilgiyi toplamasından şikâyetçi oldukları Facebook, kullanıcılarının bu rahatsızlığını gidermek için artık üyesi olmayan insanların da internetteki hareketlerini takip etme kararı aldı. Dahiyane!

Bildiğiniz gibi Facebook kişiselleştirilmiş reklamlar göstermek için sitedeki her hareketimizi kayıt altına alıyor. Hatta Facebook'tan çıkış yaptığınızda da bilgisayarınıza yerleştirdiği çerezler aracılığıyla tarayıcınızdaki her hareketinizi izlemeye devam ediyor kendisi. Biricik sosyal ağımız, kulağa pek de hoş gelmeyen bu hareketiyle ilgili olarak Avrupa Birliği'nden aldığı uyarılar yüzünden, kullanıcılarını bilgisayarlarına çerez yerleştirdiği konusunda uyarmaya başladı bir süredir.

Şirket şimdiyse reklam ağını, üye olmayanları da kapsayacak şekilde genişletme kararı aldı. Facebook'un bu insanlara reklam göstermek için bir takım bilgilere ihtiyacı var ve bunları da insanların internet kullanım alışkanlıklarını kaydederek elde edecek. Peki bunu nasıl yapacak? Çok basit. Facebook hesabınız olmasa bile, içerisinde Facebook'un "Beğen" veya "Paylaş" gibi butonlarını barındıran bir siteye gittiğinizde sizi de izlemeye başlayacak.

Avrupa Birliği'nden gelen baskılar sonucu çerez politikasında ilgili değişikliklere yer veren Facebook ayrıca üyeleri için Ayarlar>Reklamlar adresinden kişiselleştirilmiş reklam gösterimini kapatma imkânı da sunuyor. Facebook üyesi olmayanlar ise bu reklam ağından çıkmak için *youronlinechoices.com/tr/* adresini ziyaret edebilirler. Tüm bunların yanında, duygularınızı Mark Zuckerberg'in soyadı üzerinden kelime oyunları yaparak ifade etmekte ise her zaman özgürsünüz. **-Deniz G.**

GOOGLE TÜM ŞİFRELERİNİZİ UNUTMANIZI İSTİYOR

"SEN BENİM KİM OLDUĞUMU BİLİYOR MUSUN?" SORUSUNA GOOGLE'DAN CEVAP VAR

Hayır, bunu tüm şifrelerinizi kaydettiği için söylemiyor. Google artık kimliğimizi doğrulamak için başkalarının eline geçebilecek harf ve rakam kombinasyonlarına ihtiyacımız olmadığını düşünüyor. Bunun yerine sesiniz veya yüzünüz gibi isteseniz de başkasına veremeyeceğiniz bazı biyolojik özelliklerinizi kullanmanın daha kolay ve güvenilir olacağı iddiasında.

Google'ın İleri Teknolojiler ve Projeler (ATAP) adlı araştırma biriminin başındaki Daniel Kaufman abimizin dediğine göre, akıllı telefonlarımız üzerlerindeki alıcılar ile hâlihazırda bize ilişkin pek çok veriyi topladığı için cihazların kimliğimizi doğrulamak için şifremizi sormaya ihtiyaçları yokmuş. Toplanan verileri analiz etmesi için **Trust API** adında bir yazılım geliştirmişler. Arka planda sürekli olarak çalışacak olan Trust API, kullanıcıya ait biyometrik verileri toplayıp işleyecek. Yazılımın kullanabileceği veriler arasında yüzünüz, parmağınızı ekranda kaydırma şekliniz, yazma hızınız, sesiniz, konumunuz ve yürüme şekliniz de var. Yazılım bu verileri inceleyerek size anlık olarak bir "güven puanı" veriyor ve akıllı telefonunuzu kullanmanıza müsaade ediyor.

Bütün bunların kişisel verilerin toplanması hakkında yeni bir tartışma başlatacağını bilen Google, tüm verilerin yerel olarak işleneceğini ve uzaktaki sunucularda herhangi bir kişisel verinin depolanmayacağını söyleyerek yüreklere su serpti (!). O halde kız arkadaşımızın ekran kilidini açmak için sesimizi inceltme çalışmalarına geri dönebiliriz gönül rahatlığıyla. **-Deniz G.**





AB'DEKİ BİLİMSEL MAKALELER HERKESE AÇILIYOR

BİLGİ, PARANIN BOYUNDUĞUNDAN KURTULABİLECEK Mİ?

Her fırsatta internetin nasıl bir bilgi denizi olduğunu, aradığımız her türlü bilgiyi bir şekilde internette bulabileceğimizi, bilginin özgürce ulaşılabiliyor olmasının, bilim ve teknolojinin ilerlemesine nasıl katkı yaptığını her fırsatta söylüyoruz, değil mi? Ama aslında durum bundan biraz farklı.

İnternetteki her bilgi ücretsiz değil aslında. Evet, belki forumlarda hayata ilişkin çok önemli tecrübelerimizi gelecek nesillerle bedavaya paylaşıyoruz ama hayatlarını bilime ve teknolojiye adamış beyaz önlüklü arkadaşlarımızın yazdıkları bilimsel makaleler ve araştırma sonuçları gibi nitelikli bilgi diyebileceğimiz bilgiler, bazı kişi ve kurumlara ait olabiliyor.

Çoğunlukla üniversitelerin ve bilim insanı dostlarımızın çalışmalarına maddi destek veren şirketlerin mülkiyetinde olan bu makalelere erişmek için belli bir ücret ödemeniz gerekiyor. Fakat yakın zamanda Avrupa Birliği Komisyonu'na sunulan bir taslak kanunlaşırsa AB çapında kamu kurumları veya kamu ve özel sektör işbirliğiyle üretilen tüm bilimsel makaleler halka açık olacak. Kanunun tek istinası, telif hakkı, güvenlik veya mahremiyet durumlarının söz konusu olduğu durumlar. Yani herkes AB içerisinde yayınlanan tüm makalelere erişim ve kullanım hakkına sahip olacak.

Eğer papaz eriğini imam eriğine çeviren makinenizin teknolojisinin öğrenilmesini istemiyorsanız sizin için kötü haber. Fakat bilimsel birikimin tüm insanların erişimine açılması insanlık için gerçekten çok güzel bir gelişme olacak. **-Deniz G.**

FAST-FOOD UYGULAMALAR

ANDROID PLATFORMUNA KURULUM GEREKTİRMEYEN UYGULAMA ALTYAPISI GELİYOR



Ben çocukken, piyasadaki neredeyse her popüler programı ezbere bilmek mümkün gibi bir şeydi. Bir programın dakikalar süren kurulumunu dert etmeyi bırak, programın bir kopyasını elde edebilmişsek heyecanlanıyorduk (bkz. 11 yaşındaki Erim'i, okulun çatısından, sokak kavgasına, bilgisayar hocasının dosyalarından, disiplin kuruluna götüren, Macromedia Flash programını edinme macerası – başka bir zamana). Günümüzün olayı avcunuzun içindeki cihazda birkaç tık süren Google Play devrinde ise, Google, kullanıcıların daha da az kurulum çabası istediğine kanaat getirmiş. Bilmiyorum, o kadar kullanıcı verisi Google'da var, bende değil, yani herhalde vardır bir bildikleri - ama cidden mi yahu Google?

Bunu sağlamak için de, Android için yeni bir içerik ulaştırma sistemi geliştirmekteler: Instant Apps. Diyelim aniden bir uygulamanın bir fonksiyonuna ulaşmanız gerekti, fakat bu uygulama cihazınızda kurulu değil. IA sayesinde uygulamanın bazı özel modüllerini indirip, açık olan ekranınızı değiştirmeden Instant App olarak uygulama özelliklerini çalıştırabiliyorsunuz. En basitinden bir örnek: Tarayıcınızda gezerken, bulduğunuz bir linki çok beğendiniz ve Twitter'da paylaşmak istediniz. Fakat telefonunuzda Twitter kurulu değil, kuracak yeriniz de yok zaten (veya başka herhangi bir sebepten kurmak istemiyorsunuz). Tarayıcınızdaki sayfaya gömülmüş bir kod sayesinde, yandaki "Instant Twitter" düğmesine dokunarak, kullanıcı bilgilerinizi pencereye girip, sayfa linkini birkaç saniyede Twitter'ınızda paylaşmış olacaksınız. İşiniz bittiğinde de telefonunuza o programı hiç kurmamış olarak işinize devam edebileceksiniz.

Geliştiriciler için varolan uygulamalarını Instant App haline getirebilmek çok zor olmuyor. Bazı yazılımcılar için, tüm uygulamalarını bir-iki günde Instant'a uygun hale getirmek mümkünmüş, ama nihayetinde o süreyi, kodunuzun yapısındaki modülerlik belirliyor. Instant App olabilmek için bazı ek ksıtlamalar da var. Mesela uygulama arkaplan servislerini ve bildirimlerini kullanamıyor, ve cihazın kimlik bilgilerine ulaşamıyor. Fakat bunun dışında, kullandığı sistem izinleri, Android 6.0'da belirlenen runtime izinlerine uygun olduğu sürece, program ek bir izin ekranı gerektirmeden, tek tık uzakta bulunabiliyor.

Instant Apps, Android 4.1 ve üstü sürümlü ve üzerinde Google Play kurulu her cihazda desteklenecek. Görelim bakalım. **-Erim**



ZYXEL ARMOR Z1

BİRİNCİLİK ÇİZGİSİNİ ONLARCASIYLA AYNI ANDA GEÇİYOR

Bu havalı görünümlü cihazın üzerinde ilk fark edeceğiniz şey; dört tane Gigabit Ethernet portu, iki USB3.0 portu, bir tane de modem bağlamak için Gigabit WAN portu var. USB portları sayesinde yerel ağ üzerinde printer kurulumu yapabiliyor, aynı zamanda SMB, FTP ve DLNA servisleri ile ağda depolama yapabiliyorsunuz.

Z1, aynı anda 2.4 ve 5 GHz bantlarında yayın yapabiliyor. 5 GHz fonksiyonlarına erişmek için, önce 2.4'te açılan SSID'nize bağlanıp, sonra admin panelinden dilediğiniz değişiklikleri yapabiliyorsunuz.

Admin panelinde, artık tüm router'larda alışık olduğumuz ebeveyn kontrolleri, güvenlik protokolleri ve standart ayarlar dışında, cihazın CPU ve RAM kullanımını göstermesi çok güzel. Özellikle de ağınıza bağlı cihazları ve kullandıkları bant genişliğini listeleyip, bloklama ve bant kontrolü sağlayan Live Network Monitor, paket koklayıcı yazılımlarla uğraşmadan ağınızı gözlemlemenin en kolay yollarından biri olmuş, beğendim.

Bir başka yeni özellik de açabildiğiniz iki ziyaretçi ağı. Bunlar sayesinde router'ın apayrı bir kanalında iki taneye kadar ağ oluşturabiliyor; ziyaretçilerinizi, ağınızın geri kalanından ayrı tutarak internete bağlayabiliyorsunuz. Yine benzer bir kullanıcı yönetme hizmeti olarak StreamBoost özelliği dikkat çekiyor. Bunu açtığınızda, ağa bağlı cihazlara ihtiyaçları kadar bant genişliği ayrılarak, türlü faaliyetlerde kesinti veya oynamalar minimuma indirilmiş şekilde performans alabiliyorsunuz.

Kablosuz mesafe testlerimde, iki katlı 120 metrekare ev ortamının her köşesinden gayet güzel bağlantı aldım. 5 GHz destekleyen bir ağ kartıyla veri hızında gerçekten ciddi farklar var, yaptığım testlerde 5 GHz yaklaşık 3 kat daha hızlıydı her sefer. Araya duvarlar ve bir kat girmesine rağmen bağlantım gayet iyiydi.

Armor Z1 her yönüyle gayet geçerli bir router, yıllarca da öyle duracak gibi. Piyasadaki denklerinden öyle pek bir farkı, avantajı yok. 2016 modeli bir router alacaksanız ve tipine bakıp beğendiyseniz alın diyebilirim, ama benzer özelliklerde çok daha ucuz bir şey bulursanız da onu tavsiye ederim. **-Erim**

TEKNİK ÖZELLİKLER

• Modem: Yok • Wi-Fi: 802.11ac • Bant: 2.4 GHz & 5 GHz • Güvenlik: WPA2-PSK ve öncesi • Firewall: SPI, DoS koruma • CPU: 1.4 Çift çekirdek • RAM: 512 MB ve 4 GB Emmc • Ölçüler: 297 (en) x 207 (derinlik) x 71 (yükseklik), 840 gram. • 2.4 GHz gönder/ al hızı: 600 Mbps 5 GHz gönder/al hızı: 1733 Mbps

PLANTRONICS RIG 500 OYUNCU KULAKLIĞI

TEMİZ BİR SES DÜNYASI ARAYANLARA

Plantronics bir süredir ses teknolojileri alanında kaliteli ürünler üreten bir firma ve oyuncu kulaklıkları da bu alanda epeyce öne çıkmakta. RIG 500 modeli daha çok e-spor turnuvaları için dizayn edilmiş hafif ama sağlam yapısıyla beğendiğim bir ürün oldu. Plastik üst kısım kulaklık pad'lerinden ayrı olarak geliyor ve kafanızın boyutuna göre bunları birbirine takabiliyorsunuz. Ana iskelet üzerindeki 3 adet takma modülü epey bir serbestlik sağlamış. Uzun sayılabilecek kablosu oyun veya film esnasında rahatsız etmiyor. Tek rahatsızlığım jag uçlarındaki mikrofon ve kulaklık sembollerinin alıştığımız yeşil ve pembe yerine ikisinin de siyah olması. Takarken illa ki bir bakmanız gerekiyor yani.

Ürünün ses kalitesi benim daha önce kullandığım Steelseries ve Logitech gibi modellerden bir tık daha yukarıda, özellikle multiplayer oyunlarda bol baslı patlamalar asla mikrofon iletişiminizi kısıtlamıyor. Bu açıdan kulaklığın özellikle incelikli bir tiz ses kalitesi sunduğunu söyleyebilirim. Müzik dinlerken de basları ve tizleri birbirine karışmadan duymak deneyiminizi daha güçlü kılıyor.

Ses yalıtımı gayet iyi olan süngerli kulaklık kısımlarının oturuşu ve konforu da sizi yormayacak nitelikte. Uzun süreli oyun seanslarında kafanız terlemiyor hafif başlıktan dolayı ve dâhili mikrofonun dış ses yalıtımı da yine benzerlerinden başarılı. Fakat ürünün 7.1 surround kulaklıklarının malzemesinin daha iyi olduğunu da eklemeliyim. RIG 500 Stereo'nun 199 TL olan fiyatı performansına göre gayet uygun. Özellikle bol çatışmalı oyunlarda olan biteni net olarak duymak için ideal bir ürün. Film ve müzik performansı da sizi yarı yolda bırakmayacaktır. **-Eren E.**

TEKNİK ÖZELLİKLER

• Mikrofon frekans tepkisi: 100 Hz - 10kHz • Mikrofon hassasiyeti: -45dBV/Pa • Mikrofon sinyal-gürültü oranı: >42dB Mic pick-up pattern: Uni-directional • Ağırlık: 200 gram • Kulaklık frekans tepkisi: 20Hz - 20kHz • Kulaklık özdirenci: 32ohms • Kulaklık hassasiyeti: 111dBSPL/V • Kulalklık maksimum giriş gücü: 40mW



AYIN AKSESUARI: SSD

NE MENEM BİR ŞEY BU SSD DEDİKLERİ?

Son yıllarda katı hal sürücülerinin (SSD) namını sağır sultan bile duydu malum. Bu ay köşemizde onları biraz daha ayrıntılı ele alalım istedik.

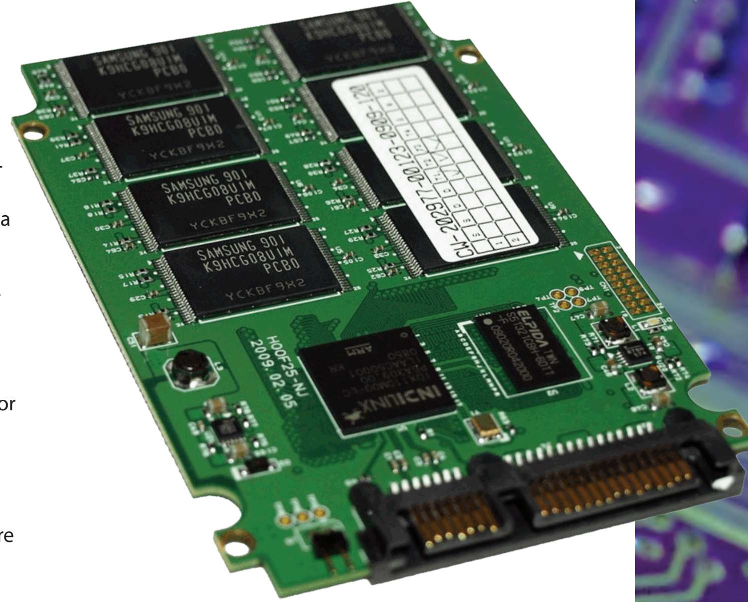
OLMAYA DEVLET CİHAN-DA 5TB SSD GİBİ

Dâhili disklerin (HDD) mekanizma yapısındaki limitlere nazaran SSD'ler, hareketsiz devre kartlarından oluşmaları sayesinde çok hızlı şekilde veri erişimi ve transferi sağlıyor. Yani hangi SSD'yi alırsanız alın gözle görülür bir performans artışı yaşayacaksınız. Ama gelin biz SSD'lerin kendi aralarında nasıl ayrıldığına bir bakalım.

Arabirim hususu var öncelikle: Piyasadaki pek çok SSD, bilgisayarınızla iletişime geçmek için SATA arabirimi kullanıyor; ancak esas olarak HDD'ler için tasarlanan bu arabirim günümüzde SSD'lerin gerçek potansiyelini karşılamaktan oldukça uzak, hatta ciddi bir dar boğaz yaratıyor. Dolayısıyla ekonomik anlamda rahatsanız gözünüz ilk olarak NVMe gibi yeni standartları aramalı.

Bir diğer konu, SSD özelliklerini incelerken ardışık okuma yazma yanında 4K rastlantısal okuma yazma hızlarına da bakmak. Standart bilgisayar kullanıcıları genelde, yüksek oranlarda 4K okuma yazma gerektiren işlemler yapıyor. Biz oyuncular içinse, mesela çevrimiçi oyunlarda 4K rastlantısal okumanın belirgin etkisi olabiliyor. SSD seçerken genelde gözden kaçıyor bu, siz atlamayın.

Son olarak bir tavsiye: SSD'lerin depolama kapasitesi fazla olanları, aynı hatta daha yüksek kapasiteli HDD'lere göre hâlâ çok pahalı. Bu yüzden GB'ı yüksek SSD almaya nazaran, işletim sistemini ve en çok oynadığınız oyunları SSD'ye kurup, kalan depolama işini HDD'ye bırakma fikri daha mantıklı olabilir. Fakat bazı SSD'lerin düşük kapasiteli modellerinde performans düşebiliyor, ona da dikkat etmek lazım. **- İhsan A.**



PERFORMANS DERKEN?

Aslında oyuncular için performans dendiğinde akla ilk olarak FPS artışı geliyor. Ama bildiğiniz gibi o işten esasen GPU sorumlu. Yine de SSD'ler de oyunlarda kimi yönlerden inanılmaz bir performans artışı demek, yeter ki performans tanımınız geniş olsun: SSD'lerin oyunlarda, neredeyse yok denecek kadar az yükleme süreleri, çevrimiçi oyunlarda gözle görülür performans artışı ve açık dünya oyunlarında "hitching" problemiyle karşılaşmamak gibi harika etkileri var.

TAVSİYELER

Crucial CT250MX200SSD1 MX200 250GB - **226 TL**
Samsung MZ-75E500B 850 EVO 500GB - **433 TL**
Samsung MZ-V5P512BW 950 NVMe PCIe M.2 512GB - **891 TL**

SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE (1000 TL)

Bu kategoride toplayacağımız bir sistem ciddi anlamda ucuz olmak zorunda, dolayısıyla en yeni oyunları grafikleri kökleyerek oynayabileceğinizi düşünmeyin, fakat böyle bir sistemle 2 sene öncesinin oyunlarını ortalama ayarlarda, en yeni oyunlarıysa düşük ayarlarda, üstüne belki biraz FPS inişi de yiyerek oynarsınız. Bu sistem sadece 2014 ve öncesi oyunları denemek isteyenler için ideal olacaktır. O durumda bile ayarları çoğu zaman sağdan soldan kısmanız gerekecek.

GPU	CPU	ANA KART
AMD R7 250	INTEL G3240	MSI H81M-P33
250 TL	160 TL	130 TL
RAM	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
KINGSTON 8GB DDR3	WESTERN DIGITAL BLUE 500GB WD5000LPCX	CORSAIR VS550 CP-9020097-EU
100 TL	130 TL	180 TL
TOPLAM: 950 TL		

SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE (2000 TL)

İşte şimdi modern oyunları efendi gibi oynatacak bir sistemden bahsetmeye başladık. GTX960'la fiyat biraz yukarı hopluyor ama bu sefer elimizde daha efendi bir sistem var. bu bilgisayarla video editlemek, animasyon yapmak gibi çok işlem gücü gerektiren işleri de ciddi olarak yapamayacağınızı hatırlatayım. Ama bununla 2015 oyunlarının çoğunu nispeten yüksek değerlerle oynayabilirsiniz. Yine en yüksek ayarlar değil, ama bayağı yakın.

GPU	CPU	ANA KART
GTX 960	FX 6350	GIGABYTE 970A-UD3P
800 TL	410 TL	300 TL
RAM	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
KINGSTON 8GB DDR3	SEAGATE BARRACUDA GREEN 1TB ST1000DM003	CORSAIR CX500 CP-9020047-EU
100 TL	130 TL	220 TL
TOPLAM: 2060 TL		

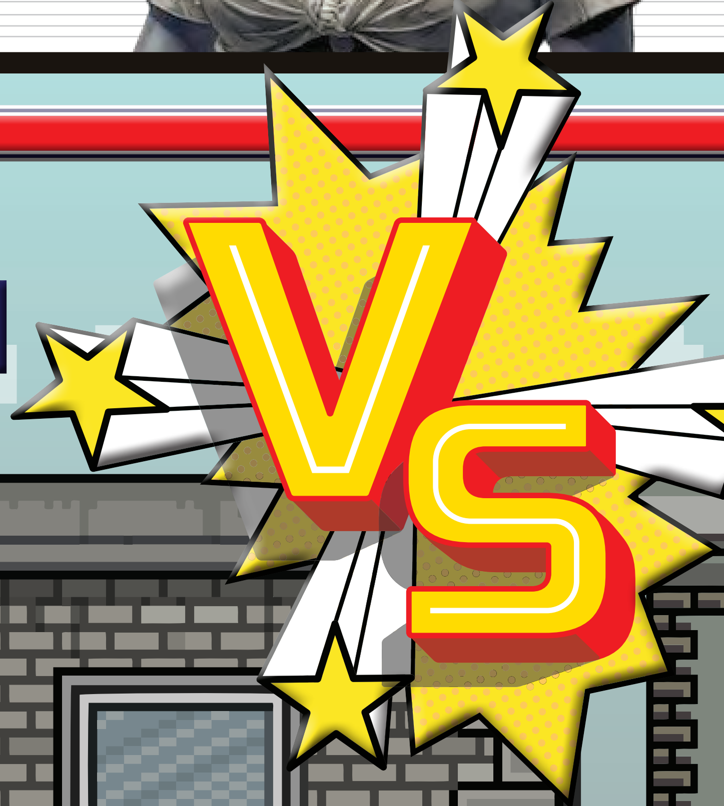
SEÇENEK 3: YÜKSEK BÜTÇE (3000+ TL)

Diğer adıyla "Züğürt çeneleri için egzersiz programı" olarak bilinen bu sistemi kurduğunuz zaman, masaüstü arka planınızda "MİLLET AÇ, AÇ!" diyen Yiğit Özgür karikatürünün belirdiğini görebilirsiniz. Bu sistemle tüm modern oyunları en üst seçeneklerde oynayabilir, VR HMD'ler kullanabilir, video editleme gibi hafızaya abanan işlere girebilirsiniz. Bu defa DDR4 RAM ve SSD de ekliyoruz, çünkü siz bunu hak ediyorsunuz.

GPU	CPU	ANA KART	
GTX 970	I5 6500	MSI Z170-A PRO	
1330 TL	650 TL	570 TL	
RAM	**HDD**	**SSD**	**GÜÇ K.**
8 GB DDR4	SEAGATE BARRACUDA 2TB ST2000DM001	CRUCIAL 240GB BX200 CT240BX200SSD1	SEASONIC SEA-M12II-750
140 TL	250 TL	210 TL	350 TL
TOPLAM: 3500 TL			

PIXEL







Ö: Eren Bey, şu Tekken 7 ne zaman çıkıyor ya? Gelse de Asuka'mla Lili'nin ağzını kırıversem... Ya da beklemesek mi o kadar? Bak yeni King of Fighters çıkıyor önümüzdeki aya. Orada alıvereyim anahtarını olmadı?

EE: Ömer Bey, Ömer Bey! Ağzınızdan çıkanı kulağınız duyuyor mu efendim? Şimdi bir kere o anahtar alma mevzusu elimde Lili varsa tamamen bana mahsus bir şey! KoF meselesine gelirsek; son yıllarda Guilty Gear'dı, BlazBlue'ydu derken elde ettiğim deneyimle orada da acımam keserim. İstersen Leona'yla gel :P Hem ayrıca bi' dandik olmamış mı yahu yeni KoF? Görseller PS2 falan...

Ö: Ooooooooo asrın hatasını yaptın Eren Bey, bir oyunu grafikleri eski diye küçümsemek için doğru sayfalarda olduğuna emin misin? Bak Piksel insanları aklını alıverir, camdan aşağı atıverir haberin olsun! Yalnız benim anlamadığım o kadar dövüş oyunu seven adamsın, neden bir türlü tarihin en iyi dövüş oyunu serisine sıcak bakamadın ki? Ne bileyim, Tekken de candır, kim bilir kaç burun kırmışımdır orada ama yani KoF 98 gibi oyun mu var şu alemde yahu? Hem Leona var ya orada. İlk aşkım benim <3

EE: Benim ilk aşkım Tekken'den Nina olduğu için olmasın Ömer Bey? Onu da çok nerf'lediler yalnız son oyunlarda, eski tadı kalmadı. Ben grafiği kötü diye oyunu küçümsemiyorum bu arada, yanlış olmasın. Sadece "Ulan sene olmuş 2016 nedir bu vasatlık?" diyorum. Tabii olay grafik değil burada onun da farkındayım. Yalnız hiçbir şey benim için Tekken'deki Lee'nin sarhoş boksunun yerini veya Bryan'ın psikopat kahkahalarının yerini tutmaz. KoF'dan öyle aklımda kalan bir aşırılık nedense hiç olmadı, senin vardır ama kesin.

Ö: Ohoo sen ne diyorsun? Sarhoş istiyorsan Çingen Sai'miz, psikopat kahkaha istiyorsan Iori'miz, onlar yetmezse Ciguli'miz, Sie Kensou'muz (hızlıca okumayınız), Haydar Baba'mız da var. Bilmezsin sen tabii bunları... Şimdi Eren Bey, Tekken tatlı oyun, tuşları ezberlemek, uzay üssü işletir gibi kombo yapmak, bu şekilde senin

THE KING OF FIGHTERS

Lili'lerini dövmek başka keyif. Ama insan hızlı bir dövüş de istiyor zaman zaman. SF'nin ve MK'nin komplike kombolar bakımından Tekken'den çok farkı kalmadı, BlazBlue ve benzerleri de her zaman gitmiyor, göz yoruyor. Hem hızlı, hem çok abartılı ya da ölümcül zorluğu olmayan ama aynı zamanda da iyi oynayanı kolay kolay dövemeyeceğin bir oyun istiyor bünye. Hâlâ da KoF en iyi seçimdir bence o tarafta. Özellikle de eskileri. Sevilmeyesi nesi var bea?!

EE: Eskiler demişken bir Final Fight serisi vardı, ben onu nedense hep KoF'a tercih etmiştim böyle kombo yapmaktan ellerimizin büzüşmediği dövüş oyunları içerisinde. Bir de favori adam bulamadım KoF serisinde. Hâlbuki Tekken öyle mi? Law'lar, uzaylılara meydan okuyan Paul, komple birbiriyle dertli Kazama ailesi, Güney Kore'nin gururu Hwoarang ve tabii ki Monaco'nun gülü Lili… Hepsinin ayrı bir yerleri, hikâyeleri vardır kalbimde. KoF ise adı üstünde "kof" bir seri oldu benim için hep, ısınamadım edemedim. Ha elime aldığımda gene döverim o ayrı.

Ö: Ah ah... Sen hiç Iori'yle ameliyat yaptın mı? Takuma'nın saniyede 10 diz gömen hareketini tattın mı? Leona'yla milletin karnına bomba sokup bağıra çağıra patlattın mı? Başkadır KoF. Hiç de yaratıcılık kokmayan kelime oyununla sinirimi bozdun ama bak. Gideyim de Leona'nın mavi saçlarının dalgalanışını hayal edip huzura ereyim biraz... Ayrıca... Dövemezsin.

EE: Onu göreceğiz Ömer Bey. Lakin şu bir gerçek ki Tekken'in sonsuz saçmalığı ve karanlık ciddiyetini hiçbir dövüş serisinin atmosferine değişmem. Ama her şekilde önümüzdeki aylar baya kavgalı dövüşlü geçecek gibi, geri sayım başlasın!

HABERLER

■ Amiga'sından Commodore'una, PSX'inden PC'sine, tamamen retro platformlara ve oyunlara eğilen, Türkçe **BitSector** dergisi dijital olarak yayın hayatına başladı. 3 ayda bir yayınlanacakmış. Bu satırları okuyan ama indirip göz atmayan olursa harddisklerini ateşler bassın: bitsector.info

■ 1999'da çıkan ve sayısız "Yılın Macera Oyunu" ödülü kazanan devrimsel yapım **Outcast**'in yeniden yapımı geliyor. Adı Outcast: Second Contact. 2017'de çıkması planlanıyormuş.

■ **Final Fantasy XII**'nin yeniden yapımı duyuruldu. Tam adı Final Fantasy XII: The Zodiac Age (sevmiyorum arkadaş şu oyunu…).

■ E3'teki Sony konferansından retro damara hitap eden süper bir duyuru geldi: **Crash Bandicoot 1-2-3**, PS4 için yeniden yapılıyor!

■ **Quake**'in 20. yılı kutlu olsun! John Romero da kendi sitesinden bu güzel günü kutladı, hatta hoşluk olsun diye zamanında insanları bilgilendirmek için kullandıkları bir belgeyi paylaştı: *tinyurl.com/ogz-105-quake*

■ Bir oyuncu **Doom 2**'de Senfeld'deki Jerry'nin dairesini yaptı. İnsanların böyle acayip işlerle uğraşıyor olmaları çok hoşuma gidiyor: *tinyurl.com/ogz-105-seinfeld*

■ NES için The Legend of Zelda esintili yepyeni bir oyun çıktı: **The Legends of Owlia**.

■ **Street Fighter II**'yi ilk açtığınızda hani beyaz bir dövüşçü siyahi bir dövüşçüye yumruk atar, kamera yukarı doğru yükselir ve Street Fighter II yazısını görürsünüz ya, hatırladınız mı? Bu dövüşçülerin kim olduklarını eminim herkes merak etmiştir (etmediyseniz de bozmayın şimdi…). İşte Capcom onların isimlerini açıkladı. Beyaz olanın adı Scott, siyahi olanın Max. Bu bilgi bize ne mi kazandırdı? Belki bir gün atari salonları yine yaygınlaşır, gidip millete "bunun adı bu, bunun adı bu" deriz, hava atarız işte, daha ne istiyorsunuz?







VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES

KARANLIK ÇÖKERKEN...

Bazı oyunlar vardır ki insanı oyuncu olduğuna sonsuz kere şükrettirir. Zira yaşadığınız deneyim öyle yoğun ve güçlüdür ki en değme edebiyat âşığının, en sadık sinema izleyicisinin ve en yetkin müzik dinleyicisinin bulunduğu yerlerin bile ötesine, tüm bu farklı âlemlere açılan ve bu âlemlere dokunabildiğiniz bir portallar odasına sürüklenirsiniz. Bu odada konaklamak her anlamda bir mucizedir, bence şükretmeyi gerektirir. Ve kanımca *Vampire the Masquerade: Bloodlines*, bu olayı perçinleyen oyunlar listesinin en üst sıralarındadır.

Oyun çıktığında 14 yaşımın son demlerindeydim ve "credits" ekranını birden fazla kere gördüğüm tek RYO ilk *KOTOR*'du. O zamanlar tam anlamıyla duygudaşlık kuramadığım "kılıç, kalkan, büyü" hikâyelerinin dışında ne bulsa iştahla tüketecek birisi olarak, tam da oyunculuğumun olgunlaşmaya başladığı bir dönemde, bu çerçevenin dışında kalan birçok önemli oyunun çıkıyor olması büyük bir şanstı benim için. *KOTOR*'dan sonra ikinci gözbebeğimi bulmuştum işte: Benim de içinde yaşadığım dünyayı dekor olarak kullanan, vampirler ve türlü diğer mahlûkatın adımladığı, keşfedilmeyi bekleyen "garip ama davetkâr" bir âlem. Uzay operası gibi değil ama en az onun kadar beni içine çeken, tekinsiz bir macera.

Bloodlines, çıkışı o dönem yılan hikâyesine dönen *Half Life 2*'nin Source motorunu, onun ardından ilk kullanan oyundu. **Troika Games** şaheserinde, motorun nimetleri ve FPS/TPS, korku, gizlilik oyunlarının oynanış unsurlarını, değişik vampir klanlarına göre farklılık gösteren oldukça zengin bir metinsel altyapıyla bereketlenen efektif RYO mekanikleriyle buluşturuyordu. Bugün artık alt türmüş gibi görülmeyen, olağan şekilde RYO türüne dâhil ettiğimiz aksiyon-RYO'ları yaygınlaştıran en önemli oyundu aslında.



Ama kategorik olarak çizdiğim bu sınırlar, oyunun bence en az vurgulanacak tarafları. Mesela benzer bir sebepten, oyunun bug dolu olması, ben dâhil çoğu oyuncu tarafından umursanmadı bile. Zira onu asıl unutulmaz yapan, neyi nasıl anlattığıydı: Tonu siyah masalların en güzeliydi belki de. Yaklaşan Gehenna'nın sinsi adımlarının, ışığın olmadığı ve sayısız insandışı varlığın insan kıyafetleriyle dolandığı uğursuz sokaklarda, ufaktan yankılanmaya başladığı zamanlardaydık. Keyifli bir gece geçireyim derken kendisini Karanlıklar Dünyası'nın rengi koyu dehlizlerinde bulan eski bir ölümlünün, sizin oynayış tarzınıza göre şekillenecek kasvetli ve müphem hikâyesiydi bu benzersiz deneyim. Gerçekten de onu bu kadar eşsiz kılan, sizin öyküye bu denli yön verebiliyor ve bunu White Wolf'un biricik World of Darkness'ında yapıyor oluşunuzdu.

Üstelik *Arcanum* ve eski *Fallout* oyunlarının yaratıcılarından daha azı beklenmeyecek şekilde kusursuz yazılmış karakterler ve olağanüstü müzikler, her bir yanı çürümekte olan ve entrikayla harlanan Kindred dünyasını daha da gerçek kılıyordu. Klanlar laf olsun diye iliştirilmiş değildi, Karanlıklar Dünyası'nın tüm derinliğini yansıtıyorlardı: Örneğin iki farklı Malkavian NPC birbirinin kopyası değildi; ancak onların ortaklaştığı hatlar da bir o kadar belirgindi. Jeanette'in cümlelerinde yakaladığımız tanımlaması o güç hissiyatı, Dr.Grout'un malikânesinde de buluyorduk mesela. Sadece lore olarak düşünmeyin, oynanışın aksiyon damarını da doğrudan besliyordu bu durum: Dişi bir Toreador'un güzelliğiyle tüm kapılar dövüşmeksizin, ardına kadar aralanırken, Nosferatu karakterde gizlilik, oynanışın en kilit unsuru haline geliyordu.

En iyi RYO'lardan biri olmakla beraber, bugün hâlâ vampir olmanın ne olabileceği ve ne olamayacağı üzerine üretilmiş en yetkin ve derinlikli eserlerden biri bence *Bloodlines*. Ne yazık ki milyonluk satış yapamamanın kepenk kapatmakla sonuçlandığı oyun dünyasında, Troika Games'in de ömrü kelebekler gibi kısa oldu. Yine de bir gün mutlaka bu oyunun ruhani de olsa bir devamı olacak, olmak zorunda. O güne kadar sizi, Santa Monica'nın ıssız sokaklarında başlayan yolculuğa yeniden çıkmanız konusunda heveslendirmektir niyetim. Ne derler bilirsiniz; "every time you mention it, someone will reinstall it".
-İhsan A.

DELİLİĞİN DEMOKRATİK TEMSİLİ, YAHUT DELİLİĞE ÖVGÜ

Nisan sayısındaki Rami İsmail yazısında üstünkörü de olsa, oyun sektöründe yaşanan eşitsizlik ve ayrımcılık başlıklarına değinme fırsatı bulmuştum. Bu yazıyı hazırlarken, Academia'da Bloodlines ile ilgili kaleme alınmış ve benzer bir hatta tutunan bir yazıyla karşılaştım. Psikiyatrik rahatsızlıkları olan insanların ötekileştirilmesi ve hatta çoğu oyunda "canavarlaştırılması", belirli tüketici kitlelerine dönük geliştirilen ana akım oyunlarda azımsanmayacak ölçüde karşılaştığımız bir durum, malum. Ama White Wolf'un Karanlıklar Dünyası'nda ve Bloodlines'ta delilik, alışılmışın dışında bir şekilde eşitler muamelesi görüyor ve olabildiğince demokratik bir şekilde temsil ediliyordu. Evet, Malkavian klanından bahsediyorum: Deliliklerinin içgörüye dönük bir hediye olarak tanımlanması, Camarilla'da diğer altı klanla eşit olarak temsil edilmesi ve en önemlisi de, Bloodlines'ta oynanışı oyuncu lehine çeşitlendirmesi gibi hususlar, akıl hastaları ve psikiyatrik rahatsızlıkları olan kimselerin yapıcı bir şekilde de kurgulanabileceğinin önemli örneklerinden.

Söz konusu yazı için:
tinyurl.com/ogz-bloodlines-delilik

VAMPİRLERE DAİR YAPILMIŞ EN DEĞERLİ ESERLERDEN BİRİNE BAKIYORSUNUZ.





Vampir deyince Kont Dracula karizması beklemeyin. O sadece masallarda olur. Ve bu bir masal değil...



DEVAMI GELİR Mİ?

Bu soruya yakın zamana kadar çok olumlu cevap veremeyebilirdim doğrusu. Hatırlarsanız Olay Mahalli'nde, WoD Online'ın CCP Games tarafından nasıl hiç edildiğini (ya da EVE Online uğruna feda edildiğini) anlatmıştık. Ama umut dolu bir haber aldık 2015'in son çeyreğinde: Europa Universalis ve Cities Skylines gibi oyunlardan tanıdığımız, İsveç merkezli Paradox Interactive; White Wolf'u, yani komple WoD fikri mülkünü satın aldı. Kendilerinin boşa yatırım yaptığını sanmıyorum ve yakın gelecekte, WoD evreninde geçecek yeni bir RYO'ya kavuşacağımızı tahmin ediyorum. White Wolf'un CEO'su Tobias Sjögren'in, Bloodlines'ın topluluk tarafından hâlâ nasıl tutkuyla takip edildiğine dair vurgusu ve Pillars of Eternity vasıtasıyla ilişkili oldukları Obsidian'ın olası bir projede geliştirici koltuğunda yer alma ihtimali, gerçekten heyecan verici.

NEDEN EFSANE OLDU?

1 OCEAN HOUSE HOTEL

Oyun tarihinin en korkunç bölümlerinden birisine ev sahipliği yapmıştır Bloodlines. Bu görevde size saldıran herhangi biri değil, otelin ta kendisiydi. Bloodlines'ı tekrar bilgisayara kurmak konusundaki kararsızlığın başlıca sebebidir.

2 MALKAVIAN'IN "DUR" İŞARETİYLE İMTİHANI

Oyunda Malkavian karakterimizle "Dur" işaretinin yanından geçerken, tabelayla diyalog kurma seçeneğimiz vardı, evet. Son sözümüz şöyleydi: "Bugün çok güçlü bir düşman edindin işaret".



3 BEKLENMEDİK İHANETLER

Sürekli söylüyorum, bu oyunda dönen dalavere muazzam bir boyuttaydı. Dolayısıyla yanında hizalandığınız kişilerle kurduğunuz ilişkiler, beklenmedik ihanetlere gebeydi. Sanırım en trajiği Griffith Park'ta yaşananlardı.

4 ANKARAN SARCOPHAGUS

Hikâyenin merkezinde yer alan artefaktın içerisinde gerçekte olan, Jack'in en büyük sürpriziydi.

5

NPC'LER

Esasında insan her birini ayrı ayrı efsane kutusu yapmak istiyor: Smiling Jack, Nines Rodriguez, Jeanette, Beckett, VV ve daha nicesi. Bloodlines'ı bu kadar güzel yapan en önemli yanlarından biri de, bu denli iyi yazılmış, derinlikli karakterlerdi.

6

MÜZİKLER

Lacuna Coil'den, Tiamat'a, Chiasm'dan Darling Violetta'ya kadar pek çok farklı grup ve müzisyen, tam manasıyla bir ziyafet sunuyordu bizlere. Ayrıca Massive Attack'in "Angel" parçasını hatırlatan giriş müziği de insanı ayrı bir moda sokuyordu.

7

WORLD OF DARKNESS EVRENİ

Bilenler bilir, 90'larda D&D'yle birlikte en popüler ve önemli masaüstü evrenlerinden biriydi White Wolf'un WoD'u. Evrenin derin yapısına her yanıyla oturan bir oyun yaratmayı başarmıştı Troika. Vampir klanlarının ve türlü başka yaratıkların özgüllüğü, Camarilla, Kuei-jin, Sabbat ve Anarch gibi organizasyonlar arasındaki çekişme, yaklaşan Gehenna'nın yarattığı tedirginlik… Baştan sona kadar tüm bu saydıklarımı iliklerinize kadar hissettiriyordu oyun size.

8

EROTİZM

Ticari değil de daha farklı kaygılarla ve tadında serpiştirildiğinde erotizmin, oyunlarda ne kadar etkileyici olabileceğinin kanıtıydı Bloodlines. Kışkırtıcı üslubu olmaksızın bazı şeyleri hiç anlatamaz, hikâye kesinlikle eksik kalırdı.

9

TAKSİCİ

"Nereye?" sorusu ve o "son yolculuk" dışında, pek çok gezintide bize genelde sükûtuyla eşlik eden o gizemli taksici, aslında göründüğünden çok farklı biriydi.

12

FRENZY MOD

Oyun kelimenin gerçek anlamıyla içinizdeki canavarı serbest bırakmanıza olanak tanıyordu. Kaybettiğiniz her bir insanlık puanı sizdeki yaratığı dizginleyen zincirleri günden güne gevşetiyordu. Masquerade'i tamamen ihlal etmediğiniz sürece bu o kadar da sorun değildi gerçi, hatta kimi dövüşlerde can simidi bile olabiliyordu.

10

BUG'LAR

Şaşırdınız değil mi? Teknik anlamda oldukça sorunlu bir oyundu ilk çıktığında Bloodlines. Ama bu onu efsaneye dönüşmekten alıkoyamadı. Gerçekten de içerisinde bunca bug barındırıp da, bu kadar övgüye mazhar olacak başka oyun var mıdır bilemiyorum.

11

TEKRAR OYNANABİLİRLİK

Hem farklı vampir klanlarının oynanışa etkisi hem de farklı organizasyonlarla hareket etmek (başta Camarilla ve Kuei-jin) yahut tamamen onlardan bağımsız, kendi yolunuza gitmek gibi seçenekler, bu oyunu en az 7 kere oynamayı mümkün kılıyordu.

SEN BU OYUNU BiLMEZSiN



ETERNAL RING [PSX]

Demon's Souls / Dark Souls serisi, benim hayatımda en sevdiğim oyun serisi olan *King's Field*'ın ruhani devamıdır arkadaşlar. Büyük ihtimalle bunu zaten biliyordunuz ya da dergimizden okudunuz önceki sayılarda. Peki, serinin aslında sadece *King's Field*'dan değil, From Software'ın yine benzer türdeki *Shadow Tower* ve *Eternal Ring* oyunlarındaki en iyi fikirlerden oluşturulduğunu söylesem?

Eternal Ring birinci şahıs kameradan oynanan bir RYO. En sıra dışı özelliği topladığınız büyülü taşlardan kullanabileceğiniz farklı yüzükler yaratabilmeniz. Kullandığınız nesne kombinasyonlarına göre yarattığınız yüzükler ve bu yüzüklere bağlı büyüler değişiyor, size destek varlıklar çağırabiliyorsunuz falan. Çeşitlilik bayağı bol yani. Onun haricinde kontroller, zorluk ayarı ve müzikler de hayli başarılı. Oyun konsollarda pek tercih edilmeyen bir türde olsa da ben gayet keyif almıştım.

Tabii eksileri de yok değil. Konsolun çıkış oyunlarından olduğu için grafikler biraz eski gelebilir. Kılıç ve yüzükler haricinde bir ekipman sistemi olmaması da eksi elbette. Ama bana göre gerçekten önemli tek sıkıntı birinci şahıs bir RYO'da en önemli elementlerden biri olan keşif hissinin pek olmaması. Oyunda pek öyle gizli bölümler, kapılar falan yok. Yine de bir uçurumun dibinde uyuyan devasa bir ejderhayı birinci şahıs kamerasından izlemek muazzam bir his.

Sonuç olarak biraz aceleye geldiği belli olsa da *Eternal Ring* gayet de hakkı yenmiş, hele ki türü seviyorsanız mutlaka bakmanız gereken bir oyun. Hatta ben de orijinalini aldığım için yakın zamanda tekrar bitireceğim yani, bana güvenin siz. **-Emre**



SHADOW TOWER SERİSİ

From Software'ın üçüncü ve son FPS-RYO serisi. İlk oyun facia olsa da ikincisi muazzamdır, analogu ittirme yönünüze göre kılıç sallanıyor falan. Onu da bir ara burada inceleyeyim bari.

SEN BU OYUNU BiLMEK iSTEMEZSiN

DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22 [PSX]

Yıl tahminen 2001-2002 falan. Şimdiki orijinal oyun koleksiyonuma bakmayın, korsanın dibine vurduğum yıllar. Hafta sonu gelince artık oynamak istemediğim PS1 oyunlarımı toplayıp 500.000 lira karşılığında oyun takas ediyorum dükkânlardan (şimdinin parasıyla 50 kuruş). Düşünün, korsan CD ve üzerine para verip yerine üstü PRINCO yazılı başka bir CD alıyorsunuz. Korsan dayıdan takasla 2 oyun alıp, denemek için hemen evime dönüyorum.

Oyunun ilki *Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22*, pek sevdiğim Dragon Ball serisinin dövüş oyunu olduğu için heyecanlıyım. Oyunu konsola takıp çalıştırıyorum. Menüler komple Fransızca çıkıyor ama sıkıntı yok. Korsan dayılar İngilizce haricinde aşağı yukarı her dilden oyun sattıkları için ana dilleri gibi Fransızca, Japonca biliyor olsalar gerek çünkü, onları da anlamak lazım.

Derken oyunun karakter seçim ekranının kalitesi boğazımda yumruk gibi düğümleniyor. Asıl bombayı ise dövüş ekranında yaşıyorum, zira ben bu grafikleri hatırlayacağım bir yerden. Konsol 32-bit ve 3 boyutlu olabilir ama gördüğüm grafikler taş çatlasa 10 sene önce oynadığım 8-bit oyunlara ait. Dövüş motorundan bahsedemiyorum çünkü öyle bir şey yok. İsteğe bağlı olarak yerde ya da havada asılı durarak birbirine çarpan adamlar var sadece. Gene de kilitli karakterleri açayım diye oyunu galaktik bir sabır örneği göstererek bitiriyorum fakat bir son olmadığı gibi hiçbir şeyin açıldığı da yok. Gizli karakterleri açmak için tek yolun kod kullanmak olduğunu, hatta oyunun kitapçığında bile utanmadan böyle yazdığını da yıllar sonra internetten öğreneceğim.

Yaşadığım (ve 15 yıl unutmayıp sizlere de paylaşacağım) bu ağır travmanın ardından kendimi telkin ediyorum "Emre sakin ol, aldığın diğer oyun kesin güzeldir, ne de olsa kendini ispatlamış bir serinin oyunu" diye.

Büyük umutlarla **Street Fighter: The Movie**'yi Playstation'ıma takıyorum… **-Emre**



ORADAYDIM



TÜM RENKLER AYNI HIZLA KİRLENMİŞTİ

[MIRROR'S EDGE]

Yeryüzünün mutlu, neşeli kız çocukları gibi pofuduk bir odası, şeker pembesi giysileri, oyuncakları olmamıştı Faith'in. Çayırlar boyunca yayılan çimenlerin yeşilini; atların, ineklerin, köpeklerin kahverengisini yakından görmemişti yirmi küsur yıllık yaşamı boyunca. Ölümün karanlığınaysa acı bir şekilde tanık olmuştu: Parayı ve dolayısıyla gücü elinde tutan holding ve şirketlerin bir araya gelip ülke ve şehri keyfî şekilde idare etmelerine, çalışan kesimin haklarının gasp edilmesine karşı dalga dalga büyüyen protesto gösterilerinden birinde polis tarafından katledilmişti Faith'in annesi. Kendilerine "polis" diyen üniformalıların siyahı da silinmemecesine kazınmıştı hâfızasına.

Bembeyaz duvarlardan oluşan binaların tüm cadde ve sokakları çevrelediği "Şehir"e gene beyaz bir binanın çatısından bakarken bu hüzünlü anılar aklına gelmişti. Çevre beyazın baskısıyla saf, temiz görünüyordu ve her şey düzenli gibiydi dikkatlice bakmayanlar için. Kaldırımlarda yürüyen insanlar ise başları önde, âdeta birer uyurgezer robot gibi yürüyor, hiçbir şeye insanca tepkiler veremiyordu. O anda, yukarılardan giderek yaklaşan gürültüyü duydu. Helikopteri ve o uğursuz siyahı hemen tanımış, son birkaç sıkıntılı yılın ona öğrettiği bir refleksle koşmaya başlamıştı. Koşması helikopterdeki zorba grubu daha da kızdırmıştı; "dur, koşma!" diye bağırdılar megafonla, çünkü bu şehirde koşmak yasaktı! Tabii ki durmadı Faith, koşmaya devam etti, koştukça hızlandı, hızlandıkça ivmesini artırdı. Çatıdan çatıya uçar gibi atlıyor, tutunabildiği borular yardımıyla gidebileceği en güvenli noktaya doğru zıplamaya, koşmaya devam ediyordu.

İşin tuhaf yanı, ailesinin hayatta olan tek üyesi, kız kardeşi Kate, kendisini kovalayan polis teşkilatında çalışıyordu. Daha da önemlisi, üzerlerine yıkılan bir cinayetten dolayı iki kız kardeş ayrı ayrı masumiyetlerini kanıtlamak zorundaydı. Uzun dakikalar boyunca merdivenlere tırmanan, çatılar üzerinde koşan Faith, nihayet nispeten güvenli bir balkona, orada bulduğu ilk kapıyı açarak da sessiz bir koridora attı kendini. Dizlerine iki elini koyarak hızlanan soluk alışverişini yavaşlatırken yeni ve umut veren düşüncelere dalmaya başladı. Koşmak, dilediğin hızla istediğin noktaya, sıçraya zıplaya koşmaktı gerçek özgürlük. Uzun uzun, cesaretle koştuktan sonra rahat bir nefes almak ise en değerli mutluluklardan biriydi bembeyaz görünen bu kirli dünyada…-**Noyan**

İLK POLİGON GRAFİKLİ 3 BOYUTLU OYUN

Hatırlarsanız köşemizde daha önce de tarihteki ilk 3 boyutlu oyunlardan bahsetmiştik. Bu oyunların dünyaları üç boyutlu olsa da *Battlezone*'un grafikleri vektörlerden, *3D Monster Maze*'in ise piksellerden oluşuyordu. Peki ya tam anlamıyla üç boyutlu sayılabilecek, tamamen poligon modellerden oluşan ilk oyun hangisiydi?

1983'ün sonlarına yaklaşırken **Atari** hem kendisinin hem de bütün sektörün yaşadığı devasa çöküşün izlerini arcade'lerde kullanmaya karar verdiler. Bunun sonucu olarak da bir yıllık yoğun çalışma ve tonla gecikmenin ardından 84'ün Haziran ayında bombayı patlattılar: *I, Robot*.

I, Robot tamamen poligon modellerden oluşan ilk üç boyutlu oyun olma özelliğini taşıyordu ki zamanının ışık yılı ötesinde bir devrimdi bu. Keza kamera açısını değiştirmenize yarayan buton da oyun tarihi açısından başlı başına bir ilkti. Oyuncular kendi benliğinin farkına varıp Big Brother'a karşı ayaklanan köle robotu yönetiyor, bubunu da platform ve shooter öğelerinin karışımı bir oyun tarzıyla yapıyorlardı.

Gelgelelim şimdi bizim saygıyla ceket iliklediğimiz *I, Robot* dönemin oyuncularını çekmedi. Asimov - Orwell esintileri taşıyan konsept oyunculara çok fütüristik geldi ve tarzı bir arcade oyunu için gereğinden fazla komplike bulundu. Bu da oyundan çok büyük umutlar olan garibim Atari için bir büyük yıkım anlamına daha geliyordu.

Bütün bu olumsuzlukların sonucu olarak 1000 kadar üretilen kabinlerden sadece yarısı satılabildi. Hatta bu konuda bir dedikodu da vardır, güya Atari elinde kalan kabinleri Japonya'ya götürüyoruz diye denize atın demiş falan (yalan olduğu da 2009'da ispatlandı).

Zamanında yerden yere vurulan *I, Robot* bu yüzyılda baş tacı malumunuz. Tarihteki ilk poligon grafikli 3 boyutlu oyun olduğu için artık adı en önemli oyunlar kategorisinde anılan *I, Robot*'un çalışır durumda çok az kabini kalmış durumda ve bu yüzden hem çok pahalı, hem de koleksiyoncular için eşsiz bir parça.

Kusura bakmayın ama yemişim böyle iade-i itibarı da yani… -**Emre**



MEDYA

FİLM // KİTAP // MÜZİK // DİZİ

RUHSAR

Yönetmenler: Ümmü Burhan, Samim Değer, Ömür Atay
Oyuncular: Hande Ataizi, Cem Davran

"Ruhuna sağlık, Ruhsar'cığım ölmemiş" şarkısını 90'larda büyümüş kim hatırlamaz ki? Başrollerinde Cem Davran ve Hande Ataizi'nin oynadığı, türünün ilk örneği "saykedelik post-İslami" olarak kategorize etmeyi uygun gördüğüm bu tuhaf dizi, her akşam okuldan döndüğümüzde ekranda olurdu.

Olayı basitti: Ön anlatımın DİBİ bir örnekle Ruhsar rolündeki Hande Ataizi, artık her yerde görmekten her gözümüzü kapattığımızda göz kapağımızda yüzü beliren Cem Davran'ın oynadığı Mazhar karakteriyle evlenip hemen ardından ölmüştü. Fakat şimdi ruhu öbür dünyayla bizimki arasında gezebiliyor, kendini fani dünyada sadece Mazhar'a gösterebiliyordu. Bir yandan Mazhar'ın "soyu TAAAAA Osmanlı'ya dayanan" annesi Menkıbe (bu adı duyduğunuz anda bütün diziyi hatırlamış olmanız lazım zaten) ve kardeşi Firdevs, onu denizanası zekâsındaki Reyhan'la evlendirmeye çalışırlardı. Yan karakterler, ofis hayatı, çapraz ilişkiler falan





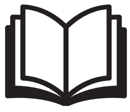
derken zaten diziye bayağı içerik çıkıyordu. Her bölümde türlü şekillerle fani kocasını öldürerek ona kavuşmaya çalışan, cyberpunk cennet IT çalışanı Gözüm Abla ise favori karakterimdi.

Aslında istisnasız her bölümün ailesi tarafından Reyhan'la evlendirilmeye çalışılan Mazhar, ve Ruhsar'ın bu evliliğe engel olma çabaları üzerine kurulmuş olduğunu düşününce dizinin 118 bölüm devam edebilmiş olmasını insan takdir ediyor. Ruhsar aslında bir nevi Tom & Jerry gibi bir şeymiş aslında - her bölümde yeni bir düğün, her bölümde karmaşık bir düğün iptali planı.

Ayrıca bu dizinin o dönemde din anlayışı ve medya konusunda çok daha rahat olan Türkiye'de yayınlanmasına da dikkatinizi çekmek isterim. Dizideki ruhlar, büyüler falan öyle Selena gibi fantastik değil, bayağı mezar taşları, dualarla falan gösterilen bir tür İslami arkaplan taşıyor ve tüm bunlar birer komedi unsuru olarak kullanılıyordu. Şimdi böyle bir dizi büyük ihtimalle yayınlanamazdı diye düşünüyorum.

Son bir detay: Dizinin finali hiçbir zaman yayınlanmamış, fakat 2013 yılında senaristinin internette bir sözlük üzerinden senaryoyu paylaşması üzerine kayıp final 12 yıl sonra hayranlara ulaşmıştı. Finalde önce olan her şeyin Mazhar'ın rüyası olduğu ima edilip son olarak sözde aslında hiç ölmemiş olan Ruhsar'ın kameraya göz kırpmasıyla tam bir post-modernizm notasıyla bitiyor dizi. Muah.

Gel şöyle otur Ruhsar yanı yanı başıma... ne mi dedim ben? Ne mi dedim ben? ÇAT! **-Erim**





BİZANSLI ÂŞIKLAR

Okumadan önce arka kapağından konusunu öğrendiğimde kendi kendimi de tanımaya başlıyordum işin gerçeği, 90'lı yılların ortalarında. İstanbul'un fethini anlatan, Konstantinopolis sakinlerinin ikiyüzlü, surları savunanların korkak olduğunu vurgulayan, bana renkli görünürken, diğer tarafı basbayağı "yok" sayan hikâyelerle doluydu her taraf. Tam da bu açığımı kapatan bir tarihi romandır işte Bizanslı Âşıklar. Finlandiyalı yazar Mika Waltari'nin dilimize "Kara Melek" ve başka adlarla, 1957 - 2007 arası beş farklı dönemde yayımlanan ve başyapıtı olarak kabul edilen eserinin 1995 baskısını beğenerek okumuştum.

Başkarakter Johannes Angelos, 12 Aralık 1452 günü başlayan günlüğünü, 29 Mayıs 1453'ün ertesi gününe kadar devam ettirir. Fransa'nın bir köyünde başlayıp Osmanlı'ya esaret - misafirlikten geçen hayatı, fetihten birkaç ay önce İstanbul'da devam eder. Şehrin düşeceğini bilerek kaçmak isteyenlerin şaşkınlığına şöyle cevap verir Angelos (Kara Melek): "Elbette Osmanlı'nın şehri fethi çok yakındır. Ama ben buraya gelerek Konstantin'in şehrinin son günlerini bizzat görmek, bir tarihe veda etmek istedim." Umutsuz bir aşk öyküsüyle de desteklenen bu yapıt, tüm karamsarlığına rağmen tatlı bir hüzün de bırakmıştı benim gibi üçüncü kuşaktan İstanbullu bir edebiyatseverde. Bizanslı Âşıklar'ı bitirdiğim günden itibaren İstanbul'un erguvanlarına, tarihi sur kalıntılarına baktığımda yüzlerce yıllık bir kültürden biz 20 - 21. yüzyıl sakinlerine miras kalan hüzünle karışmış umudu, kötümserliğe aldırmayan yaşama sevincini hissedebiliyorum. Bazı öyküler, geçtiği şehirler nefes aldıkça ölmezler, tıpkı Bizanslı Âşıklar gibi… **-Noyan**





DREAM THEATER

METROPOLIS PART 2: SCENES FROM A MEMORY

Dream Theater'ın önceki albümlerinin birinde *Metropolis - Part 1: The Miracle and the Sleeper* diye bir şarkı vardır. *Metropolis - Part 2: Scenes from a Memory* de bu şarkının devam albümü. Ama ikisi arasında bağlantı hiç yok gibi bir şey, albümü dinlemek için önce Part 1'i dinlemeniz gibi bir şart bulunmuyor (öyle).

Bir konsept albüm *Scenes from a Memory*. Nicolas, terapisti tarafından hipnotize edilir ve Victoria isminde bir kadının hayatından parçalar görmeye başlar. Anlayacaktır ki Victoria, Nicolas'ın önceki hayatıdır. Victoria, öldükten sonra reenkarne olmuştur yani. Daha doğrusu öldürüldükten sonra... Victoria, Miracle ve Sleeper olarak adlandırılan iki kardeşle kanlı bir aşk üçgenine dâhil olmuştur.

Scenes from a Memory, Dream Theater'ın dakikalarca süren enstrüman oyunlarına o kadar da fazla girmediği, müzikalite olarak aşmış gitmiş olsa da nispeten kolay dinlenen, akıp giden bir albüm. Ve çoğu konsept albümünün aksine kendi başına açılıp yüzlerce kez dinlenebilen bir sürü de şarkı sunuyor. Bir Home, bir Through Her Eyes, bir The Spirit Caries On asla eskimez. Ve elbette ki tüm zamanların Dream Theater favorim Finally Free... İnsan bir şarkıyı 15 yıl sonra hâlâ tüyleri diken diken dinler mi ya? Yavaş yavaş başlıyor, coştukça coşuyor, durduk yere akustikleşiyor, tekrar coşuyor, "one last time we'll lay down today" kısmında tekmeyi basıyor, yüksele yüksele bu albüme yakışır epik bir şekilde sonlanıyor.

Fazla söze gerek yok, rock müzik seviyorsanız dinlemenizin şart olduğu albümlerden *Scenes from a Memory*. Hit şarkıları da olan konsept progresif rock albümü nasıl olurmuş görmeniz lazım. **-Ömer**



AMADEUS

Batman ve Joker'in arasındaki ilişkinin bir benzerinin sanatta olduğunu hayal edin. İmkânsız mı? Aksine, bunun yaşanmış bir örneği var.

Batman olmadan Joker olabilir mi? Kara Şövalye'nin olmadığı bir dünya Joker'e yetebilir mi? İşte bunun tarihteki ve müzikteki karşılığını bize muazzam film Amadeus anlatıyor. Wolfgang Amadeus Mozart ve onun arkadaşı, aynı zamanda sinsice en büyük rakibi Antonio Salieri arasındaki bu çetrefilli rekabeti Salieri'nin ağzından dinliyoruz.

Antonio Salieri, bize akıl hastanesinden anlatır hikâyeyi. Varlığı katlanılmaz ama yokluğu akıl sağlığı bırakmayan rakibi Mozart'ı, müziğe olan tutkusunu ve başarısını öyküleştirir. Bir yanda müziğe olan tutkusu onu delirtecek boyutlardaki Salieri, diğer yanda doğuştan yetenekli, çocuk ruhlu ve sorumsuz Mozart. Ama neden filmin ismi Mozart değil de Amadeus? Çünkü Amadeus "Tanrı'nın sevdiği kulu" manasındadır ve Mozart tam da bu konumdadır. Mozart nasıl bir vurdumduymaz ama bir o kadar müzik dehasıysa, Salieri de aynı oranda yeteneksiz ama müziğin gerçek doğasını kavrayabilmiş yegâne kişidir. Filmin geri planında haset kadar doğal adaletsizlik de konu edinilmiş.

Salieri, akıllara durgunluk veren hırsı ve hasediyle dostu gibi göründüğü çocuksu, hafiften serseri Mozart'ı çöküşüne sürükler. Oysa en çok da onun müziğine tutkundur. Ancak ne zaman ki 35 yaşında, genç bir yaşta Mozart bu dünyadan sonsuza dek ayrılır, işte o zaman kıskançlık ve hırsın Salieri'nin nasıl akıl sağlığını alıp götürdüğüne şahit oluruz.

Amadeus sanatın, tutkunun, kıskançlığın ve bir başka türde aşkın muazzam bir örneği. İzlenmesi gerekenlerden. **-Hazal**

Yönetmen: Milos Forman
Oyuncular: Tom Hulce, F. Murray Abraham



Oyungezer
SAYI: 105 - 2016/07

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Küre Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Enis Kirazoğlu, enis@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Erim Bilgin, erim@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Furkan Kirazoğlu, furkan@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onur@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Deniz Görmez, Deniz Kırca

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Özer Özdoğan, ozer@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 1 Temmuz 2016
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

#106

GELECEK AY BAŞKA BİR GERÇEKLİKTEN BİLDİRİYORUZ

SANAL GERÇEKLİK

1 AĞUSTOS'TA OYUNGEZER'DE




VIVE


aralgame